
games tribune
magazine
año 5 / número
abril 2013
5,95€ | www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU
- PSVITA -
ISSN-2014-4652
ANÁLISIS
castlevania LoS: Mirror of Fate
Bit Trip presents: Runner 2
Gears of wars judgment
God of war Ascension
simcity
AVANCES
star trek; The videogame
world of warplanes
Luigi's Mansion 2
soul sacrifice
CRYSIS 3
proyectocromatic.com pixelbuster.es
zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com ultimonivel.net guiltybit.com



Machacándonos el Joystick_

El podcast que le toca los píxeles al mundo del videojuego.

1 Podcast para descargar

¿Y tú cómo la tienes?



GORDOTA Y POTENTE



LISTA PARA DISPARAR



PEQUEÑA PERO CON TABLETA



SOBADA POR DELANTE Y POR DETRÁS



MULTI TAREA



ESTEREO SCOPICA







VIEJA PERO TODAVíA FUNCIONA

@machacandonos

Machacándonos el Joystick

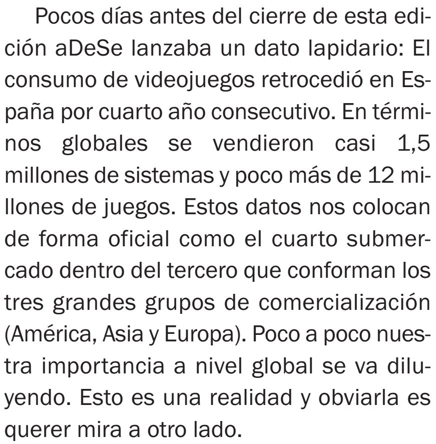
www.machacandonos.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 50 - ABRIL 2013

Crisis, volumen IV



Pocos días antes del cierre de esta edición aDeSe lanzaba un dato lapidario: El consumo de videojuegos retrocedió en España por cuarto año consecutivo. En términos globales se vendieron casi 1,5 millones de sistemas y poco más de 12 millones de juegos. Estos datos nos colocan de forma oficial como el cuarto submercado dentro del tercero que conforman los tres grandes grupos de comercialización (América, Asia y Europa). Poco a poco nuestra importancia a nivel global se va diluyendo. Esto es una realidad y obviarla es querer mira a otro lado.

El año pasado ya asistimos a lanzamientos de juegos importantes que han llegado sin nuestro idioma, cancelaciones de salida en nuestro mercado o localizaciones de dudosa calidad. ¿La culpa está en la piratería? No lo creo. Simplemente en las prioridades de las personas de a pie. Hoy por hoy el jugar es un lujo en muchas casas y el retroceso en ventas ha sido muy significativo en casi todos los frentes, pero tal vez más acusado en lo que a triples AAA se refiere. A ello hay que sumar la visión idealizada que tenemos nosotros mismos de nuestro mercado: Un juego vende menos de la mitad de lo que estás pensando ahora mismo. ¿Somos importantes? Los hechos y las ventas no nos están dando precisamente la razón.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM





Games Tribune Magazine es una publicación propiedad de **Ediciones Games Tribune SL**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º Dcha, Pamplona, e inscrita en el Registro Navarro Mercantil, Tomo 1654, Folio 34, Hoja NA-32809 en base al documento: 1/2013/690,0



GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
José Barberán Humanes

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Jorge Serrano
Daniel Tirador
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Javier Martínez Aguilar
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Nacho Bartolomé
Juan E. Fernández
Andrea Gil
Alba Sacristán

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Andrés Martínez

COLABORAN
Manuel Olazabal
Jaume Font

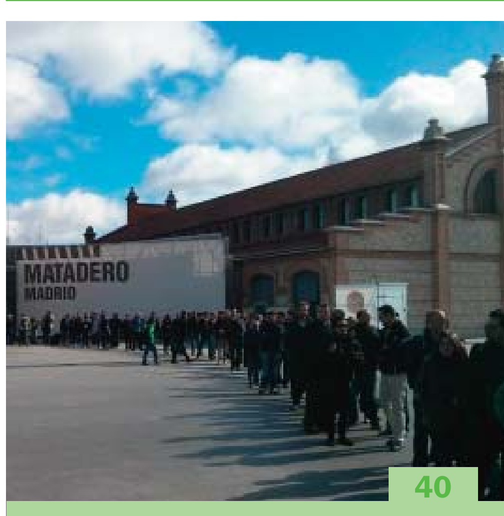
CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
jserrano@gamestribune.com

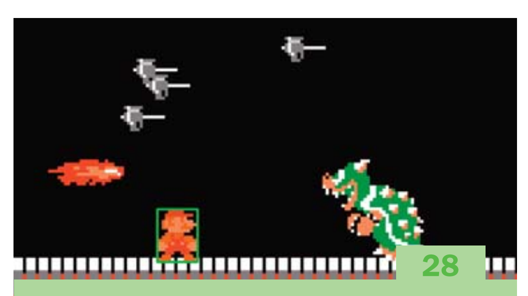
HABITUALES

Noticiero 07
GTM Geek News 10
Mundo Smartphone 12
Distribución digital 14
Night Warriors: Darkstalkers Revenge
Darkstalkers 3
Monográficos by GTM 16
David Cage
Franquicias 20
Kingdom Hearts
Nosotros somos la nube 50
¿Por qué nos gustan los juegos? 52
La Tribuna 54
El final para vosotros
La degeneración de “generación”
Crónica de una saga postergada 58
Rincón Indie 62
Defender’s Quest
Rincón abyecto 64
Big Rigs
Hardware & Tecnología 66
Acer Iconia Tab A210
No solo juegos 70
Retro 146
Remakes
SimCity
Dynamite Heady
Extraños con licencias raras 152
Sobre explotación y prostitución 160
¿Experiencia o reto? 164
Arcade Hits 1983 168
El cordón umbilical 172
Tempus fugit 176
Logros 180
Umor se escribe con h 182

ESPECIALES



40
RetroMadrid 2013
La feria retro vintage por excelencia



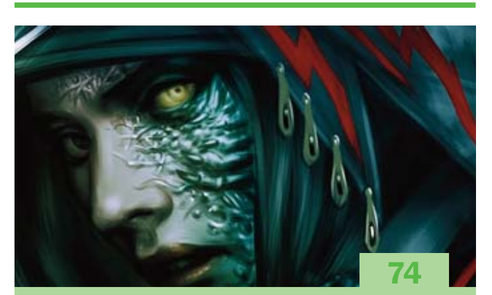
28
Firma invitada
Choque de Píxeles



36
MWC 2013
Barcelona: Centro de tecnología

índice

AVANCES



74

Soul Sacrifice

¿Hasta dónde estás dispuesto?



78

Star Trek The Videogame

Pongan sus phasers

World of Warplanes 82
Héroes del cielo
Lugi's Mansion 2 86
El cazafantasmas que llevaba 11 años dormido
Injustice: Gods Among Us 90
¿Quién vigila a la Liga de la Justicia?
Dragon's Dogma Dark Arisen 94
Una maldición en forma de isla

ANÁLISIS



100

Crysis 3

El final del camino

Gears of War Judgment 106
Una precuela sin dramatismo
Castlevania Lords Of Shadow: Mirror of Fate 112
Clásico actual. Joya sobrecogedora
SimCity 118
Construye tu propia megalópolis
God of War: Ascension 124
Si nos quedamos sin dioses... rebobinemos
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 128
Es hora de repartir
Ninja Gaiden Sigma 2 Plus 132
Ryu Hayabusa se pasa a Vita
Bit Tirp presents Runner 2 136
La vida a ritmo de música
Dinasty Warriors 7 Empires 140
Lo de siempre y una pizca de estrategia, por favor

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

javier martínez/andrea gil/javier piñero

A Bird Story, lo nuevo de los creadores de To the Moon

El estudio independiente Freebird Games, creadores de aquel diamante en bruto llamado To the Moon, siguen en activo y están preparando un nuevo título que seguro gustará a sus seguidores. Hablamos de una precuela del juego mencionado anteriormente que llegará bajo el nombre de A Bird Story.

Este título independiente tendrá un apartado gráfico muy similar a su predecesor y nos contará el relato de un chico que conoce a un pájaro con un ala rota. Tendrá una historia bastante corta y no habrá ninguna clase de diálogos. Aunque muy a nuestro pesar, de momento, sólo los usuarios de PC podrán hacerse con él.

Age of Empires II HD aterrizará en Steam

Si hay un título clásico dentro del género de la estrategia, ese es sin duda alguna la saga Age of Empire. Un juego que contó también con múltiples expansiones y un amplio público de seguidores que a día de hoy, siguen disfrutando del entretenimiento que ofrece.

Y ha vuelto a ser noticia recientemente debido a que el próximo 9 de abril, Microsoft Games Studios publicará una reedición en HD en la plataforma de distribución digital Steam. Y además de un importante lavado de cara, incluirá la expansión The Conquerors y saldrá por 18,99€. Aunque podremos comprarlo un 10% más barato si decidimos reservarlo antes de su lanzamiento.

Nintendo condenada por infligir patentes en Nintendo 3DS

A Nintendo le ha caído un buen marrón. Y puede dar gracias porque al final ha quedado en un buen pellizco. La acusación le pedía pagar 9’8 dólares por cada consola vendida en Estados Unidos, un total de 30’2 millones de dólares por romper una patente de Seijiro Tomita, un ex -empleado de Sony, referida al uso de 3D en la tecnología empleada en su máquina 3DS.

A esta condena, Nintendo América ha respondido declarándose inocente y asegurando que la condena no va a afectar a las ventas de sus productos, ya que la patente violada no está relacionada (según ellos) con los juegos 3D que se pueden jugar en Nintendo 3DS.



John Riccitiello, CEO de Electronic Arts ha presentado su dimisión ante la junta de la compañía. El principal motivo que alega para marcharse es el no haber cumplido con los objetivos financieros marcados por él mismo



Shenmue III podría hacerse realidad a través del crowdfunding

Para los fans de la obra de Yu Suzuki, la esperanza es lo último que se pierde. Tras años y años de espera para poder ver el final de la saga Shenmue, con miles de rumores sobre su vuelta, siendo ya todo un clásico de la especulación, parece que la posibilidad de que esta sea la definitiva y realmente podamos verlo está aquí.

En una feria francesa dedicada a anime y videojuegos, acudió Yu Suzuki como invitado para dar una charla. En dicha conferencia le preguntaron sobre si había planes de resucitar la franquicia, a lo que el genio creativo respondió que se estaba planteando muy en serio la posibilidad de recaudar fondos para desarrollar la tercera parte de Shenmue usando la plataforma de crowdfunding Kickstarter, con o sin apoyo de SEGA. De hacerse, de seguro marcaría un nuevo récord en cuanto a recaudación en dicha plataforma.

Además de esto, Yu Suzuki también planteó la posibilidad de realizar una serie de animación basada en Shenmue, donde podrían darle un final a la aventura, inconclusa en la actualidad. Habrá que esperar.



Pokémon Rumble U será compatible con la funcion NFC

Entre tanta función que tiene el gamepad de WiiU, puede que hayas olvidado que también dispone de un dispositivo NFC (Near Field Communication). Esta tecnología cada vez es más común entre los smartphones nuevos y nos permite, entre otras cosas, realizar pagos acercando nuestro teléfono móvil a un receptor o compartir archivos con otros aproximando ambos dispositivos.

La primera aplicación que dará Nintendo a esta función será para Pokémon Rumble U (en formato descargable para WiiU el próximo mes de Abril). El sistema será similar al de Skylanders; compraremos figuras en los Pokémon Center de Japón que al acercarlas al gamepad aparecerán en nuestro videojuego. Mecánica similar tendrá también el próximo Disney Infinity, que parece estar poniéndose de moda y que está funcionando bien entre los jugones más pequeños.

Teniendo en cuenta que existen 649 Pokémon, parece difícil que se creen ese número de figuras (menudo desembolso a 200 yenes que costará cada una). De hecho por ahora sólo hay seis figuras confirmadas. De momento la función solo está confirmada para territorio japonés.

Seguimos sin noticias de South Park The Stick of Truth

Este pasado 5 de Marzo deberíamos haber podido jugar a South Park The Stick of Truth, el juego desarrollado por Obsidian Entertainment y que tendría que haber publicado THQ.

Tras la quiebra de la empresa a finales de 2012, el acuerdo de distribución del juego pasó a manos de Ubisoft en aquel brutal despiece y subasta que vimos a finales del año pasado al que se le ha unido después un tiempo de incertidumbre en el que no se sabía que iba a pasar con él finalmente.

Poco más se sabe sobre el futuro del juego, y desconocemos cuándo llegará. Los rumores apuntan a que lo hará a lo largo de 2014 en un lanzamiento conjunto con la nueva generación. ¿Lo veremos así?

Drankengard 3 verá la luz en PlayStation 3

Lo ha confirmado la revista japonesa Famitsu: el desarrollo para PlayStation 3 de Drag-on Dragoon 3 (Drakengard 3 en occidente) es una realidad. De esta entrega se encarga Access Games (autores de Deadly Premonition), ya que el anterior estudio ha desaparecido.

Se trata de un RPG con mucha acción que combina combates en el aire (en dragón) y en tierra; aunque los encargados ya han avisado que se diferenciará de las otras entregas. La protagonista será una mujer llamada Zero, quien siendo violenta y promiscua, tendrá en su hermana llamada One, un personaje con carácter opuesto.

No hay fecha de lanzamiento aún, pero sí que sabemos que el estado actual de desarrollo es del 60%.

Los antiguos TLOZ llegan a la tienda virtual de 3DS

Según Eiji Aonuma, productor de la saga, el pack que contiene las dos entregas (The Legend Of Zelda: Oracle of Ages y T.L.O.Z: Oracle of Seasons) se lanzarán en la Consola Virtual de Nintendo 3DS (para mercados de occidente) antes del próximo verano (entendemos que será durante la primavera).

Al igual que ocurría en la consola que se lanzó originalmente: Game Boy Color, ambos juegos tienen una historia complementaria pero con contenidos diferentes. De hecho, habrá que finalizar uno de ellos para poder ver la historia completa en el otro.

Estas dos entregas están consideradas de las mejoras de la saga, por lo que es de presuponer que la acogida que tendrán será bastante buena.



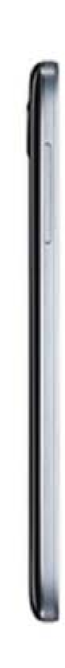
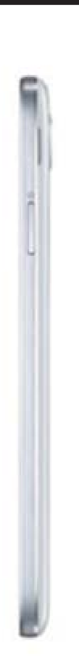
Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló | http://jfrteam.deviantart.com/gallery

GTM Geek News:

Presentado el Samsung Galaxy S4

El teléfono Android más potente llegará al mercado en abril




El pasado 14 de marzo fue el día elegido por Samsung para presentar el S4, el nuevo miembro de la familia Galaxy y a la vez el terminal más potente fabricado por la casa hasta la fecha.

La compañía localizada en Corea del Sur ha optado por una linea continuista en el diseño del teléfono. Es prácticamente igual, solo que más grande debido a su pantalla Full HDSuper AMOLED de 5" con 441ppp de densidad y que está protegida por una capa de Gorilla Glass 3. Quizás uno de los aspectos más criticables en cuanto a diseño sea que sigan utilizando plástico como único o principal material para fabricar el chasis. Sus competidores, como el HTC One, han optado por el aluminio y han logrado carcasas resistentes a la par que elegantes. Tal vez se estén reservando para otro modelo o pensando en un diseño nuevo.

La pantalla se lleva parte del protagonismo del S4, pero su procesador también tiene su parte. Un Samsung Exynos 5 de 8 núcleos a 1,6 GHz es el encargado de ejecutar las operaciones, acompañado por 2 GB de RAM, una batería de 2.600 mAh y corriendo sobre Android 4.2.2 con la interfaz TouchWiz de Samsung. Pero hay "truco", y es que no todas las versiones del S4 incluirán este procesador: la versión 3G sí contará con CPU de 8 núcleos, pero la versión 4G LTE se queda con una CPU de 4 cores.

En cuanto a la faceta fotográfica, el S IV incluye una cámara trasera de 13 megapíxeles y una cámara frontal de 2 megapíxeles. Las opciones de conectividad no cambian: WiFi, Bluetooth 4.0, GPS, GLONASS, MHL 2.0 y NFC; compatibilidad con redes 2.5G, 3G y 4G y diferentes sensores.



Pese a ofrecer un terminal muy potente, parece que no ha logrado sorprender tanto como esperaba. Lo que puede que acapare más atención son algunas de las funcionalidades que Samsung ha preparado para el S4. Una de sus nuevas funciones es Smart Pause, que se encarga de pausar el vídeo cuando no estamos mirando la pantalla; Air View y Air Gesture se encargan de detectar cuando el dedo está sobre la pantalla; Smart Scroll permite realizar dicha acción moviendo suavemente la pantalla hacia los lados; por último, S Voice Drive permite controlar el teléfono mediante comandos de voz mientras conducimos. Estas son algunas de las nuevas funciones creadas por Samsung y con las que esperan ofrecer un ecosistema diferenciado del resto.

Los periféricos para el S4 también tuvieron su momento en el evento. El primero de ellos es la báscula presentada por Samsung, con un diseño simple, sencillo y con conectividad Bluetooth. Hará uso de la función S Health y será compatible con medidores de la tensión arterial y el podómetro que ha preparado la compañía.

Un cargador inalámbrico es otro de los periféricos presentados por Samsung. Para poder recargar el teléfono de esta manera es necesario disponer de una carcasa con tecnología Qi.

El último accesorio presentado es un prototipo de gamepad para el S4, el cual funciona a pilas, se sincroniza con el teléfono y cuenta con los botones que podemos encontrar en un mando de consola.

El Galaxy S4 estará disponible en España a finales de abril -precio sin anunciar- en blanco y negro y en versiones de 16, 32 y 64 GB.

Mundo Smartphone:

Sonic Dash

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Sonic cambia de género y vuelve a los dispositivos móviles con “Sonic Dash”, un juego de carreras infinitas.

Pasaremos por algunos de los más famosos escenarios de Sonic pero con la estética más actual del erizo favorito de todos, al menos el favorito de los Smartphones, ya que este es el último de una larga lista de juegos orientados a estas plataformas.

El título no pretende reinventar el género ni tiene más pretensiones de lo necesario. Es un juego muy entretenido, divertido y frenético a más no poder.

La jugabilidad es bastante sencilla, consistiendo únicamente en desplazar el dedo por la pantalla para hacer que Sonic se mueva de un carril a otro sin chocar o tropezar con los obstáculos, hacia arriba para que salte y hacia abajo para que se convierta en bola.

Además contamos con un botón de turbo para incrementar aún más la velocidad. Eso sí... la sensación de rapidez está muy lograda, sobretodo sin descuidar en ningún momento un apartado gráfico más que notable y sin ralentizaciones, cosa que en un juego de la velocidad de este es bastante complicado pero igual de loable.

Por supuesto contamos con Tails y Knuckles como personajes jugables y regresan también los objetos potenciadores: un imán para atraer anillos, mayor velocidad, o vidas extra. Todo esto enmarcado en precio más que asequible.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

1,79€



Hell Yeah! Pocket Inferno

Uno de los juegos más macabros y graciosos del año pasado llega ahora a los móviles en una entrega con contenido específico y exclusivo, puliendo algunos errores de su "hermano mayor" y añadiéndole aún más chabacanería.

El control táctil resulta de lo más sencillo en este plataformas de disparos, y podremos ir cambiando de arma cuando y como queramos, así como personalizar a nuestro querido Ash (el conejo muerto) de mil formas distintas.

Divertido, adictivo y original. Un género clásico con una perspectiva nueva y única.





Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

0,89 €



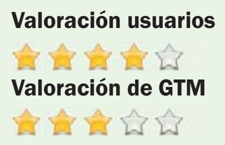
Blazing Star

El clásico shooter lateral de Neo Geo (con el sistema AES) resurge para deleite de los fans de la vieja escuela en un port impecable de la recreativa original.

Con más de 6 naves diferentes que controlar (cada una con sus propias características) y un nuevo modo cooperativo vía bluetooth, así como la nueva modalidad del "auto disparo" que podremos encenderla cuando queramos.

Podremos elegir si controlar la nave mediante ligeros toques o con un pad integrado en la propia pantalla, permitiendo escoger el método de juego que más nos guste.





Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

2,99



Descargas digitales

Night Warriors: Darkstalkers Revenge

Capcom ha querido traer a Europa una de sus franquicias de lucha más emblemáticas, con permiso de Street Fighter, la saga Darkstalkers. En el pack Darkstalkers Resurrection podemos encontrar este Night Warriors. Segunda parte de la franquicia que fue lanzada en 1994.

Los amantes de los juegos de lucha podrán jugar en PS3 y Xbox 360 a este aclamado juego que fue pionero gracias a la inclusión de por su barra de especiales. La cual subía a un ritmo alarmante, y nos instaba a utilizar los movimientos especiales ES y EX cada dos por tres. Los especiales ES, para el que no los recuerde, son movimientos especiales normales, pero potenciados. Mientras que los especiales EX son otros creados expresamente para la ocasión. Que eran los más vistosos y que consideramos actualmente, de manera generalizada, por los que consumen barra de especial.

Así pues, en esta entrega contaremos con 14 personajes listos para entrar en combate, y hacernos recordar aquellos tiempos en los que los combos, los agarres y los movimientos letales estaban a la orden del día. Todo ello acompañado de un cierto aire retro, ya que se nos presenta en pantalla con una relación de 4:3 y cierto aire a máquina arcade.



14,99 €

1200 MSP

(Junto con Darkstalker 3)

Darkstalkers 3

Como ya hemos comentado antes, la entrega de Darkstalkers Resurrection cuenta con 2 juegos. Ahora le toca el turno a la “Joya de la Corona”, Darkstalkers 3.

Otra buena noticia para los fans de esta saga de vampiros y monstruos. Cuyo éxito fue enorme gracias a los cambios introducidos respecto a las anteriores entregas. Siendo la exclusión de los Rounds, una de las más importantes. Así como entrar en juego los movimientos de fuerza oscura, los cuáles eran otro tipo de especiales que pueden recordar ligeramente a los Custom Combo del ‘Street Fighter Alpha 2’, aunque aquí no aumentaremos nuestra velocidad de manera desbocada, pero si hacen que nuestro personaje tenga movimientos mucho más contundentes y específicos de cada luchador por un tiempo limitado.

La parte importante, tanto de esta parte, como de la anterior es que, en el pack Darkstalker Resurrection, se ha incluido un apartado multijugador, en los que podremos disfrutar de torneos de hasta 8 jugadores y sin un mero ápice de Lag.

Así pues, los fieles seguidores de la saga están de enhorabuena, ya que se llevan un 2x1 de uno de los mejores juegos de lucha en 2D, mientras esperan a que Capcom se decida a sacar una cuarta parte.

Valoración de los usuarios

Valoración de GTM



PVP:

14,99 €

1200 MSP

(Junto con Night Warriors: Darkstalkers Revenge)



Monográficos by GTM

David Cage

jorge serrano

Creador de emociones

Polémico en sus declaraciones e innovador en el estilo de juego. David Cage quiere llevar los videojuegos a otro nivel muy distinto del que estamos acostumbrados. Su empeño es el de transmitir emociones al jugador, cueste lo que cueste

David De Gruttola, Cage para los amigos del arte digital y cabeza visible de Quantic Dream, es uno de los personajes del sector con una visión muy distinta a lo que estamos acostumbrados.

Tal vez su primera vocación como músico haya influido en su manera de ver y plasmar sus creaciones. Las cuales se basan en dar un toque muy emotivo a las mismas y dotarlas de una fuerte vertiente narrativa, amén de un apartado gráfico lo más realista posible.

Tal es el caso que sus obras están fuertemente caracterizadas por ser narrativa en estado puro. No pueden incluirse dentro de ningún género, no se trata de shooter ni de plataformas, ni nada parecido (dejan de lado la jugabilidad en sí)... Son algo completamente diferentes. En ellos el personaje no corre, ni hace nada fuera de lo corriente. Nosotros lo movemos para ir progresando en la trama y lograr llegar al final de la historia.

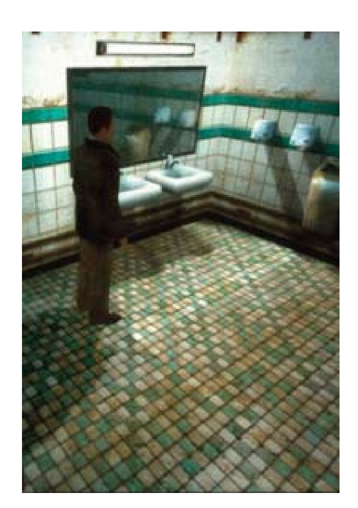
Esa es su apuesta, algunos están a favor y otros en contra, pero no deja indiferente a nadie.

Otro de los elementos importantes en sus obras es el gran trabajo realizado en la técnica de captura de movimiento, siendo su mayor obsesión el plasmar de la manera más fidedigna la expresión facial. Algo que, según el, es una de las principales características que tiene que tener un juego para poder implicarnos al cien por cien en los sentimientos del personaje que manejamos y que nos llegue a transmitir todo ello en cada escena.

Así pues, nuestro querido Cage cree que los juegos deben ser elevados a la categoría de arte, y no tiene ningún remordimiento a criticar todo aquello que no cumpla con sus expectativas. Ganándose gran parte de detractores dentro del sector por esas polémicas declaraciones y siendo tachado de egocéntrico.

Aunque también se ha mostrado seguidor de la obra de Ueda, a quien considera uno de los máximos exponentes de su inspiración.





Valoraciónes




85 80

La revolución de las aventuras gáficas

Fahrenheit

Uno de los juegos de aventura que se ha convertido en todo un clásico dentro del género es Fahrenheit. Título en el cual se puso gran esmero a la hora de trazar la historia del mismo.

Concebido como un thriller en toda regla, llamó la atención por una historia más elaborada de lo que estábamos acostumbrados por aquella época. Ya que fue uno de los primeros juegos en los que la toma de decisiones tenía un efecto directo dentro de la trama del mismo. Un argumento que podía ser digno de cualquier serie de gran calibre.

Esta IP, en la que ya podíamos ver los primeros atisbos del camino que quería llevar Cage, provocó cierto revuelo entre los desarrolladores, ya que fue considerada como "película interactiva" en lugar de encastrarla dentro de algún género.

Aún así, esto le sirvió para que la gente tuviera interés en saber de qué se trataba. La mayoría de críticas fueron entusiastas, y recibió considerables elogios por su intento de reinventar el género de "aventuras".

Expresando emociones

Heavy Rain

Siguiendo con su empeño de contar historias, e intentar llevarlo de la manera más real posible, Quantic Dream lanzó en 2010 uno de los juegos que más expectativas creó durante su desarrollo, Heavy Rain.

Juego de corte parecido a Fahrenheit, pero con grandes cambios tanto técnicos como jugables.

Una apuesta arriesgada, en la que Sony vió cierto filón desde el comienzo del desarrollo de la misma, dentro de un género totalmente nuevo y que exprimía gran parte de la potencia de su consola en el apartado gráfico.

Aquí es donde sus creadores comenzaron a dar una mayor importancia a las expresiones faciales, con una gran inversión en la captura de movimientos, para poder transimitir un especial interés hacia el argumento (aunque con algún cabo suelto) y las emociones humanas.

Otro aspecto a destacar era la unión de la trama de cada uno de los personajes, la cual tiene un denominador común: El Asesino del Origami.

El juego se ha llevado excelentes críticas y ha encumbrado la figura de Cage como creador



Valoraciónes



87 85

Lo próximo que veremos de él

Beyond: Two Souls

Después del éxito obtenido con Heavy Rain, el estudio de Cage quiere seguir dando otro paso más en su idea de cambiar la concepción de los videojuegos.

Después de presentar la Tech Demo: Kara, Quantic Dream siguió con esa estela para crear su nueva Aventura-Interctiva: Beyond: Two Souls. En la cual estará presente un fuerte argumento sobrenatural. Ya que su idea es la de intentar dar respuestas sobre la muerte y qué hay más alla de ella.

Para ello nos encarnaremos en la figura de Jodie una joven de la que seremos testigos de 15 años de su vida (8-23), una chica que tiene la capacidad de ver un ente invisible, los cuales tienen un enlace muy fuerte que les impide separarse.

Como ya viene siendo habitual en sus juegos, todas las decisiones que tomemos en el juego afectaran a la trama y la relación entre la chica y el ente, haciendo de cada escena un reto rejugable lleno de acción que nos llevará por un viaje emocional.

Para escribir la historia, David se basó en un suceso su vida. Cuando una persona muy cercana murió, ninguna religión supo darle una respuesta, por lo que el director empezó a imaginar su propia teoría y plasmarla.

Fecha de salida

10/2013

Lo que se ha dicho de él

"Quantic Dream nos demuestra que muy pocos estudios pueden igualarse a ellos contando historias adultas que trascienden más allá de lo puramente jugable. Beyond: Two Souls y, muy especialmente su protagonista, prometen llegar al corazón de todos los jugadores como ningún otro juego lo ha hecho antes. "

3Djuegos.com




Pepo'13
grandes franquicias
kingdom hearts
alba sacristán

Kingdom Hearts

Tras más de diez años enfrentándose a los "sincorazón", las aventuras de Sora y compañía no parecen haber llegado a su fin. Magia, amistad, los personajes más tiernos de Disney y los más carismáticos de Final Fantasy junto a la creatividad de Tetsuya Nomura se unieron para crear lo que, hoy en día, es conocido como una de las sagas más populares del momento

¿Qué tienen en común Walt Disney y Square-Enix? Para muchos, probablemente nada y unir estos dos conceptos podría parecer un chiste o la mayor de las locuras... hasta el lanzamiento en marzo de 2002 del primer Kingdom Hearts.

Principalmente, la historia consiste en acompañar a Sora, junto a sus nuevos amigos Donald y Goofy, por diferentes mundos de Disney para derrotar a los "sincorazón" y evitar que siembren el caos. Durante sus aventuras, conocerán a otros personajes de Disney o incluso de Final Fantasy.

La idea, que parecía apuntar a un completo desastre para muchos, se convirtió en un éxito: Kingdom Hearts fue nombrado como uno de los mejores juegos de su año, además de ser muy elogiado como crossover. Con esta crítica positiva y fuerte acogida del público por todo el mundo, era de esperar que ese no fuera el único título de Kingdom Hearts que nos ofrecerían.

La serie cuenta actualmente con más de siete entregas, incluyendo remakes, juegos para móviles, adaptaciones tanto como manga como en novela visual y, por supuesto, millones de fans que esperan impacientes el tan deseado pero por el momento sin corfirmar Kingdom Hearts III.

Aún lejos de ofrecer a sus fans esta entrega tan esperada, Disney y Square-Enix han preparado la remasterización en HD de los títulos más importantes de la saga para PlayStation 3. Kingdom Hearts 1.5 HD Remix, que ya está disponible en Japón, llegará compuesto por tres títulos (Kingdom Hearts Final Mix, Chain of Memories y 358/2 Days) remasterizados y con ligeras novedades, como es la integración de logros.

En su contra juega el tremendo despiece que ha sufrido. Seguir la historia no es sencillo dados los continuos saltos, no solo temporales, sino entre distintas plataformas.



El director de la saga y encargado del diseño de personajes, Tetsuya Nomura, ha trabajado en otros títulos como Final Fantasy o The World Ends With You

Kingdom Hearts

Tras la desaparición de su hogar, Sora se convierte en el portador de la Llave-Espada. ¿Su misión? Salvar a todos los mundos de la amenaza de los "sincorazón", unos seres nacidos de la oscuridad de los corazones de las personas. Junto a sus nuevos amigos, Donald y Goofy, Sora viajará por diversos mundos que nos recordarán a nuestra infancia para cumplir con su misión y para encontrar a sus amigos, Riku y Kairi.

La primera entrega de la franquicia tuvo un indudable éxito no sólo en Japón, sino en el resto del mundo. Con un sistema de batalla *hack and slash* que se alejaba del clásico combate por turnos de los Final Fantasy, Kingdom Hearts consiguió una atractiva combinación de rol y acción que no ha abandonado en el resto de sus entregas.

Pero no sólo hay que admirar su sistema de combate, también su cuidada ambientación, con unos escenarios asombrosamente fieles a los que recordamos de las películas de Disney y unas expresiones en los personajes muy bien logradas para los gráficos de la época.

Los escenarios, personajes y banda sonora hacen que este juego tenga un toque de magia que nunca deja de enamorar a sus fans, otorgando ese sentimiento nostálgico de Disney y equilibrándolo con ese toque más maduro de Square-Enix. Sin duda, fueron capaces de unir estos dos mundos tan distintos con armonía, cuando cualquiera habría apostado por un completo desastre.

Aunque a día de hoy no pueda presumir de impresionantes gráficos o de un estilo innovador, la primera entrega de Kingdom Hearts siempre tendrá ese toque mágico que el resto de entregas no han podido imitar.



Plataformas
- PS2

Año
- 2002

Director
- Tetsuya Nomura

Compositor
- Yōko Shimomura

Desarrolla
- Squaresoft

Distribución
- Squaresoft
- Square Electronic Arts/Disney Interactive Estudios
- SCE Europe

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Considerado un título puente entre Kingdom Hearts y Kingdom Hearts II, Chain of Memories pudo calmar la impaciencia de muchos de los fans durante un tiempo.

Inmediatamente después de los acontecimientos de Kingdom Hearts, Sora y sus amigos se topan con un extraño castillo en el que creen que podrán encontrar a Riku y al rey Mickey. Lo que no se esperaban eran nuevos enemigos y perder sus recuerdos a medida que avanzaban en el castillo. Durante el transcurso de la historia, los recuerdos de Sora son manipulados y cree tener una amiga de infancia, llamada Naminé, que se encuentra cautiva en ese lugar y siente una imperiosa necesidad por salvarla.

Aún siendo fuertemente criticado por su incómodo sistema de batalla basado en naipes, Chain of Memories fue el primer título en el que los fans pudieron disfrutar manejando a otro de los personajes de la saga: Riku. El juego contaba con dos historias paralelas, una para Sora y otra para Riku. Mientras Sora ascendía hasta el piso más alto del castillo, Riku se enfrentaba a su propia oscuridad con la ayuda de Mickey.

Al tratarse de un juego de Game Boy Advance no contaba con unos gráficos espectaculares, aunque sí podemos destacar algunas secuencias de vídeo que, en aquella consola, resultaban más que aceptables.

Años después, con la salida de Kingdom Hearts II: Final Mix+ en Japón, este título contó con un completo remake en Play Station 2, que por desgracia sólo llego a Japón y Norteamérica. Sin embargo, los fans europeos podrán disfrutar de este mismo título remasterizado en otoño, con el lanzamiento del recopilatorio recientemente anunciado por la compañía nipona.



Plataformas
- GBA / PS2.

Año
- 2005 / 2008.

Director
- Tetsuya Nomura

Compositor
- Yōko Shimomura

Desarrolla
- Square-Enix
- Jupiter

Distribución
- Square-Enix
- Nintendo

Kingdom Hearts II

Uno de los títulos más esperados por los fans de la saga. Kingdom Hearts II había sido anunciado en un vídeo secreto que los fans podían desbloquear si completaban Kingdom Hearts. Más adelante, se mostraron nuevos trailers que desvelaban a un nuevo personaje, Roxas, que intrigó a los fans ya acostumbrados a tener a Sora como protagonista de las entregas.

Aunque nos presentaron a este nuevo personaje, Sora continúa siendo el protagonista. Los acontecimientos tienen lugar un año después de Chain of Memories, con un Sora más maduro que sigue buscando a su amigo Riku, sin abandonar a Donald y Goofy. Nos encontramos a una nueva amenaza, los incorpóreos y la Organización XIII, que acosarán a Sora, Donald y Goofy durante la aventura. Exploramos nuevos mundos, ya sean de Disney como originales, y volvemos a encontrarnos con personajes tanto de Disney como de Final Fantasy.

Fue el primer y único juego en llegar en completo castellano, tanto voces como textos, y contaba con varias novedades respecto a sus predecesores. Abandonó el sistema de naipes de Chain of Memories y ofreció un sistema de batalla más completo que Kingdom Hearts, incluyendo comandos de reacción y fusiones que ofrecían una mayor sensación de fluidez a las batallas. También pudo apreciarse la mejora gráfica, con un mayor número de expresiones faciales, aunque unos escenarios más amplios y con menos opción de exploración que en la primera entrega.

Sin embargo, para muchos fans esta entrega no alcanzó las expectativas, juzgada por tener una dificultad mucho más simple y una historia no tan bien llevada como sus predecesores.



Plataformas
- PS2

Año
- 2006

Director
- Tetsuya Nomura

Compositor
- Yōko Shimomura

Desarrolla
- Square-Enix

Distribución
- Square-Enix

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Fue anunciado del mismo modo que Kingdom Hearts II: en un vídeo desbloqueable al compeltar el juego. Kingdom Hearts: Birth by Sleep llamó la atención de los fans al contar con unos protagonistas que no eran Sora, Riku y Kairi. Se plantearon muchas incógnitas y teorías hasta que la historia fue finalmente desvelada.

Birth by Sleep tiene lugar diez años antes del primer Kingdom Hearts, con unos portadores de la Llave-Espada anteriores a Sora y un anciano Xehanort con muy malas intenciones. Los jugadores tenían la opción de completar la historia eligiendo a cada uno de los tres protagonistas, con distintos eventos e historias en el mundo que visitaran.

Entre los datos más interesantes de esta entrega, contamos con la posibilidad de ver a los miembros de la Organización XIII cuando eran humanos, Vergel Radiante antes de convertirse en Bastión Hueco o Riku y Sora en su más tierna infancia.

Se volvió a cambiar el sistema de batalla para este título, contando con una barra de comandos que el jugador podía personalizar con magia, objetos o habilidades, así como estilos de batalla que se alcanzaban cumpliendo unos requisitos y movimientos durante ésta, entre otros.

Con una banda sonora principalmente compuesta por Yōko Shimomura, unos gráficos muy bien cuidados, mundos de Disney tan clásicos como La Bella Durmiente o Blancanieves, personajes misteriosos y carismáticos y una de las historias más trágicas de la saga, Birth by Sleep consiguió convertirse en uno de los títulos mejor valorados de la franquicia, recuperando la magia del primer título pero ofreciendo novedades y madurez a la historia.



Plataformas
- PSP

Año
- 2010

Director
- Tetsuya Nomura

Compositor
- Yōko Shimomura
- Tsuyoshi Sekito
- Takeharu Ishimoto

Desarrolla
- Square-Enix

Distribución
- Square-Enix
- Square-Enix PDD 5

Kingdom Hearts: Dream Drop Distance

Con su sincorazón e incorpóreo derrotados, el retorno de Xehanort es inminente y Sora y Riku deben realizar un examen para convertirse en maestros de la Llave-Espada. Viajan a nuevos mundos, perdidos en sueños, pero su aventura se complica cuando una versión joven de Xehanort amenaza con sabotear el examen. Sora y Riku tratan de resolver el misterio con la ayuda de unos nuevos aliados, llamados *Dream Eaters*, que el jugador podrá capturar, personalizar y cuidar al más puro estilo *Nintendogs*.

Esta entrega cuenta con notables novedades en el sistema de batalla, como es el *Slowmotion*, que nos permitirá interactuar con el escenario para realizar todo tipo de acrobacias que nos permiten llegar incluso a lo más alto de *Notre Dame* sólo apoyándonos en la pared. Se aprecian unas batallas más rápidas y fluidas que ofrecen al jugador aún más posibilidades. También destacar el sistema *Drop*, que nos permite controlar a Sora o Riku por tiempo limitado e intercambiarlos en cualquier momento de la partida.

Otra buena noticia para los fans de Square-Enix fue el cameo delos personajes de *The World Ends With You* en lugar del las referencias a *Final Fantasy* a las que estábamos acostumbrados.

Con una jugabilidad más dinámica y una fuerte carga argumental en la saga, *Dream Drop Distance* tenía todos los ingredientes para cautivar a los fans como lo hizo *Birth by Sleep.* Pero existen varios puntos negativos respecto a esta entrega, como sus problemas de distribución y localización que hicieron que llegara en completo inglés o una historia cada vez más confusa y enrevesada que hace pensar a los fans que sus creadores no saben cómo continuar la saga.



Plataformas
- Nintendo 3DS

Año
- 2012

Director
- Tetsuya Nomura

Compositor
- Yōko Shimomura
- Tsuyoshi Sekito
- Takeharu Ishimoto

Desarrolla
- Square-Enix

Distribución
- Square-Enix



Otros títulos, spin-offs y remakes

Si hay algo por lo que esta saga es criticada es por sus numerosos *spin-offs* que, en muchas ocasiones, han sido denominados como innecesarios. Y es que, además de sus adaptaciones en manga o novelas gráficas, la saga cuenta con títulos en casi todas las plataformas, incluídos teléfonos móviles, como son los casos de *V CAST* o *Kingdom Hearts Mobile* que, por suerte o por desgracia, nunca llegaron a nuestro pais.

Sin embargo, los títulos que tuvieron importancia a nivel argumental fueron *Coded* (o más bien *re:Coded*, que fue el remake para Nintendo DS que llegó a nuestras tierras) y *358/2 Days*, en el que podíamos vivir el año de Roxas trabajando para la Organización XIII con la introducción de un nuevo personaje, Xion, y con un modo misiones en el que podíamos controlar desde Xemnas o Axel hasta el mismísimo Mickey

Pero estos títulos distan mucho de la calidad de los juegos principales debido a su historia no tan bien desarrollada o sistema de juego repetitivo o incluso aburrido.

Por otro lado, títulos como *Kingdom Hearts*, *Kingdom Hearts II* o *Birth by Sleep* cuentan con versiones *Final Mix* en Japón en las que se incluyen nuevas escenas, habilidades, finales secretos y armas. Sin ir más lejos, la recopilación HD que llegará a nuestras tierras en otoño de este año contará con la versión extendida del primer Kingdom Hearts, junto con el remake de *Chain of Memories* y una selección de escenas de *358/2 Days.*

También mencionar el ya anunciado *Kingdom Hearts X* para navegadores, siendo el primero de la saga en PC.

Sin duda, a los fans aún les queda Kingdom Hearts para rato.

Plataformas
- Nintendo DS, teléfonos móviles, PS2, PC

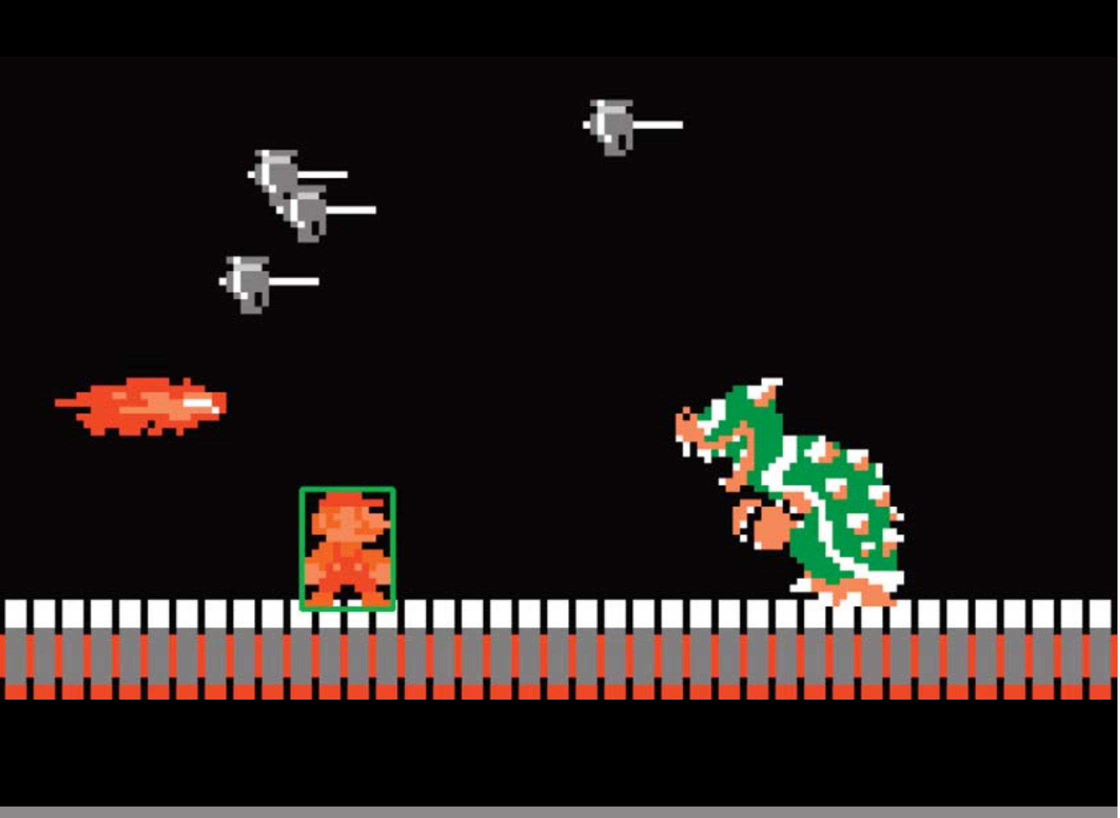
Año(s)
- 2005, 2008, 2009

Director
- Tetsuya Nomura

Compositor
- Yōko Shimomura
- Tsuyoshi Sekito
- Takeharu Ishimoto

Desarrolla
- Square-Enix
- Superscape (V CAST)
- Disney Mobile (V CAST)

Distribución
- Square-Enix
- Nintendo (358/2 Days, re:Coded)



Firma invitada

Choque de píxeles

saxkazein

Sistemas de colisiones

La mezcla de tecnofília y detallismo obsesivo que acostumbra a rondar al videojuego trae consigo un desbordamiento de siglas, anglicismos y demás palabrotas con las que conformar esa jerga que tanto gusta de usarse cuando se habla sobre los fotogramas por segundo, los enemigos en pantalla o la cantidad de toques de rol que se incluyen en un título concreto

Asuntos que, normalmente, preocupan al usuario medio lo suficiente como para alabar o hacer ascos a según qué juegos en base a ellos pero que, en realidad, no son más que la consecuencia directa de otros aspectos un tanto más profundos y en los que rara vez se repara. Hablamos, por ejemplo, del manejo de colisiones. Pocas veces veremos que, en una discusión entre jugadores habituales, salga a la luz este término – de hecho, es muy probable que muchos de ellos ni siquiera sepan el significado del mismo. Sin embargo, el sistema de colisiones del que haga uso un juego, es el verdadero responsable de ese golpe que, pese a esquivarse, sigue restando vida; de las ralentizaciones que sufren muchos títulos cuando aparecen demasiados elementos en pantalla, y hasta el aspecto físico de algún que otro personaje se ha visto determinado por cómo se habían gestionado las colisiones en la programación.

La detección de colisiones constituye la base tanto de la interacción entre humano y máquina como del idioma visual que se emplea en el videojuego. Para que el programa pueda reaccionar ante cualquier suceso, primero, debe saber cuándo hacerlo. Huelga decir, por tanto, que es uno de los aspectos fundamentales cuando se aborda un desarrollo. Hasta tal punto es así que, ya a principio de la década de los setenta, la considerada como primera videoconsola comercial de la historia, **Magnavox Odyssey** (*id; Magnavox, 1972)*, incluía en su circuitería un sencillo sistema con el que distinguir los instantes en el que las figuras dibujadas en pantalla chocaban entre ellas para poder actuar en consecuencia. Una práctica que se extendió también a la segunda generación de consolas con el empleo sistemas más complejos dedicados únicamente a



Las primeras consolas ya incluían en su circuitería sencillos sistemas con el que distinguir cuando los objetos en pantalla colisionaban



estas funciones; buen ejemplo de ello son los ocho registros de colisiones con los que cuenta la mítica **Atari 2600** (*id; Atari, 1977*) para gestionar todo el abanico de situaciones que puedan darse. No obstante, el avance implacable de la tecnología, las exigencias del público y el ansia creativa de algunos programadores no tardó en dejar este enfoque como algo arcaico. Detectar y administrar el impacto o rebote ocasional de un bloque contra otro sobre un fondo de color plano es una cosa, pero hacer lo propio con escenarios compuestos y una buena cantidad de elementos diferentes en pantalla es otra muy diferente. Además, cada juego necesita gestionar las colisiones de una manera completamente diferente según el enfoque del mismo: mientras un título como **Pitfall!** (*id; Activision, 1982*) se basta con mantener al personaje sobre suelo firme y comprobar que no entra en contacto con ningún obstáculo, otro como **Metroid** (*id; Nintendo, 1985*) necesita conocer detalles al respecto de qué tipo de proyectil está golpeando a qué tipo de objeto e incluso en qué zona lo hace. Por lo que dejar que sea la implementación realizada en el código del programa y no únicamente un puñado de señales eléctricas quién se encargará de estas labores, dejaba de ser una opción para convertirse en algo imperativo.

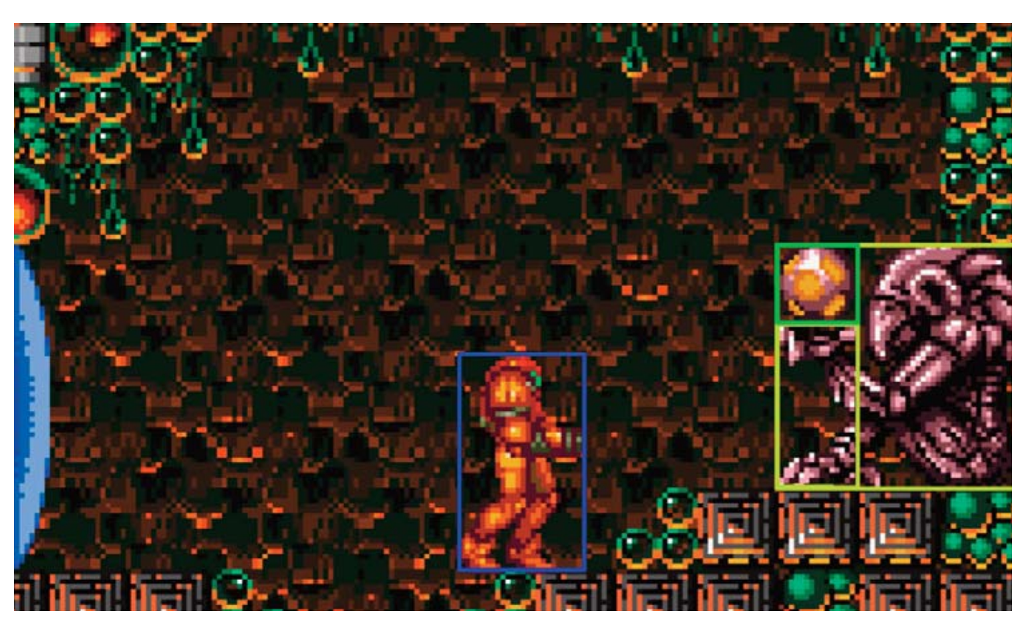
Como en todo planteamiento algorítmico que se haga, el punto de partida debe ser la resolución del problema por uno mismo, '*a mano*'; sin ayuda de la máquina. Así pues, para un humano, la manera más evidente de comprobar si dos figuras han colisionado entre ellas es observar si una intenta invadir el espacio que ocupa la otra, esto es, que se superpongan. Trasladar este método a un proceso mecánico que la CPU de turno pueda realizar es una tarea harto sencilla: tan sólo se debe comprobar en cada fotograma si, la posición ocupada por cualquiera de los píxeles que forman parte de una imagen, coincide con la posición ocupada por cualquiera de los píxeles que forman parte de otra diferente. Una definición de manual tras la que se esconde la obligatoriedad de recorrer uno a uno todos los píxeles que estén incluidos en cualquiera de los figuras en pantalla y comprobar si se ha visto superpuesto. Una tarea que, a pesar de que sólo con su definición ya se intuye como titánica, puede llegarse a plantear como una solución viable debido a su sencillez. Nada más lejos de la realidad. Echando mano brevemente a la matemática podemos comprobar que, si tenemos una cantidad **n** de figuras, compuestas cada una de ellas por un máximo de **m** píxeles, nos veremos forzados a efectuar **n** elevado a **m** cálculos; una cota que en el campo de la complejidad algo-

Metroid necesitaba un sistema de detección de impactos bastante más elaborado dada las diferentes variables que presentaba

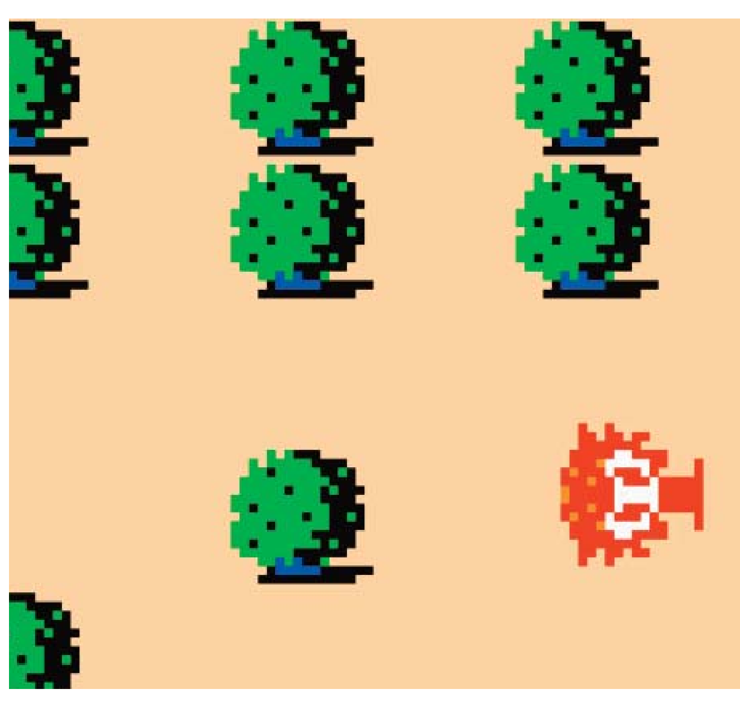
rítmica se considera de inaceptable. Siendo más claros: aunque nuestra máquina pudiera realizar un millón de cálculos por segundo, comprobar las colisiones entre diez figuras compuestas por diez píxeles, le llevaría algo más de dos horas y cuarto. Para colmo, este cálculo se hace necesario en cada fotograma, por lo que alcanzar los famosos y ansiados sesenta fotogramas por segundo es una meta, todavía, muy lejana.

Llegados a este punto, la necesidad de pulir el método se hace más que evidente. El proceso de optimización es una parte natural en la búsqueda de un algoritmo. Eliminar pasos innecesarios, limitar el alcance del mismo (deteniéndolo una vez llegados a un punto concreto) o, llegados al caso, sacrificar parte de su precisión en pos de una mayor eficiencia, son prácticas habituales en este terreno y cuya aplicación al caso que nos ocupa se hace inmediata. Por ejemplo, si los elementos en pantalla se mueven únicamente de un píxel al siguiente, sin 'saltos', podemos reducir nuestra búsqueda de colisiones si, en lugar de explorar el completo de las figuras, lo hacemos únicamente en su contorno, ya que, de producirse un impacto, lo haría forzosamente en ese área. Incluso se podría ir un paso más allá, contabilizando únicamente unos cuantos puntos situados estratégicamente en la imagen, de tal manera que sea imposible golpear zona alguna de esta sin hacerlo también en dichos puntos. El éxito cosechado por esta técnica en juegos para consolas de 8-bits, como la versión para consolas de **Nintendo, McDonaldland** (*M.C. Kids; Virgin Interactive, 1992*), se debía a que brindaba la posibilidad de construir personajes con una cantidad de píxeles relativamente alta sin renunciar a un rendimiento aceptable. Pese a todo, la viabilidad de esta optimización depende de otro recorte importante en la cantidad de comprobaciones a realizar: limitar nuestra atención a lo que impacta contra nuestro personaje y obviar todo lo demás. Este ajuste consigue reducir enormemente la complejidad del algoritmo y lo desplaza hacia unas cotas de tiempo de procesado aceptables, sin embargo, también toma la culpa de una dolencia que se ha repetido incansable en el videojuego: la aparente falta de solidez entre enemigos atravesándose unos a otros.

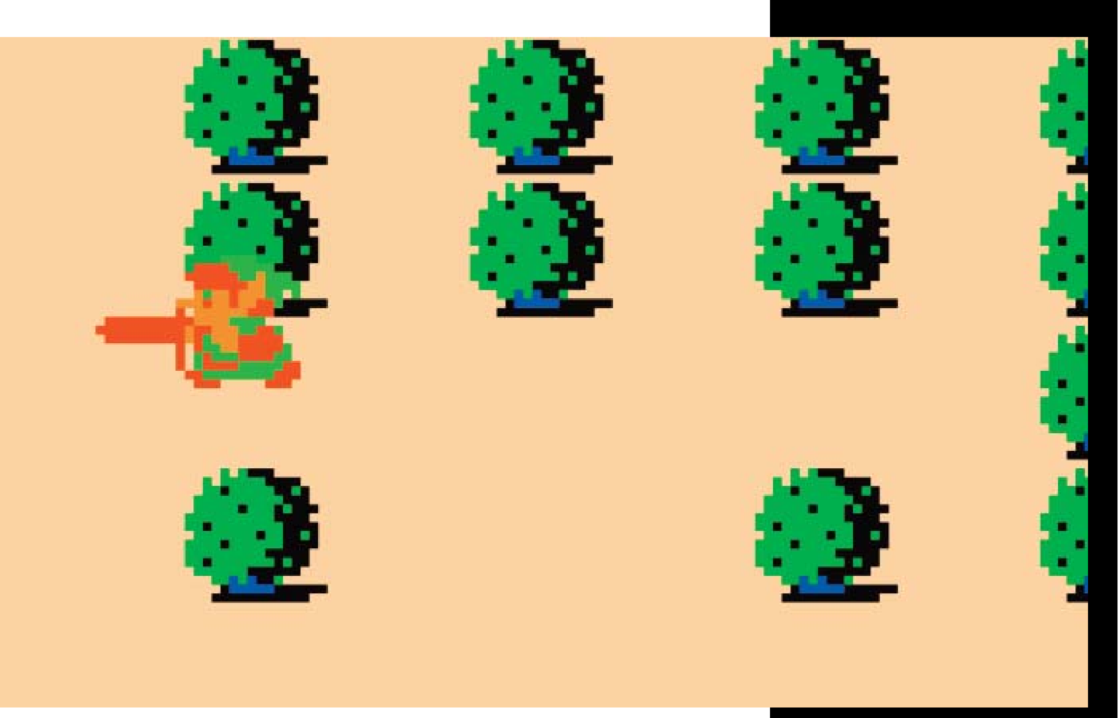
En todo caso, si aumentamos el número de elementos en pantalla, no tardaremos en encontrarnos de nuevo frente a un grave problema de ralentización en el cálculo de colisiones lastrando todo el desarrollo. Por ello, otro acercamiento más usual de cara a esta detección de choques es la de emplear la geometría. La matemática está repleta de métodos para hallar respuesta



a todo tipo de cuestiones sobre figuras geométricas, y localizar si una se superpone a otra es una tarea trivial para una máquina; al menos siempre que se traten formas simples, como rectángulos. Tal es la ventaja que supone '*encerrar*' a cada objeto que se dibuja dentro de un rectángulo – limitando así las comprobaciones necesarias a una por cada imagen – que, con el paso de los años, el uso de estas llamadas 'cajas de colisiones' o 'bounding boxes' se ha convertido en un estándar de facto a la hora de diseñar videojuegos. Aún con todo, el uso de este método acarrea una gran imprecisión en ciertas ocasiones. Un caso típico y que deja en evidencia este fallo: imaginemos un juego donde el papel protagonista lo ocupe una nave triangular con las alas de base desplegadas, si encajamos esta figura dentro de un rectángulo y consideramos que, todo lo que entre en contacto con éste, también lo hace con la nave, obtendremos una alarmante cantidad de falsos positivos por el espacio 'vacío' que hemos tomado como zona de impacto. Este es el motivo de que muchos personajes clásicos tengan una forma tan cuadriculada, disminuyendo así las posibilidades de que se produzcan colisiones inapropiadas con el objeto. Claro ejemplo de esto último es el orondo aspecto de **Super Mario**, del que el propio **Shigeru Miyamoto** ha señalado como responsable al sistema de colisiones basado en 'bounding boxes' que se empleó en **Super Mario Bros**. (*id; Nintendo, 1985*).



Encontrar maneras con las que ajustar la precisión con las que las 'bounding boxes' detectan colisiones ha sido una preocupación para muchos programadores. Por supuesto, siempre está la opción de usar otras formas geométricas que se ajusten mejor al elemento en cuestión. Así, para una moneda es preferible usar un círculo ya que dejará menos espacio libre que cualquier paralelogramo. Otra opción es reducir el tamaño de la zona de impacto de tal manera que, aunque en ciertas áreas del personaje el choque no sea captado por la máquina, la mayor parte de él quede dentro del sector. Pero ninguna de estas opciones suele ser viable cuando el dibujo en cuestión presenta una complejidad excesiva, por lo que en estos casos, se recurre a usar varias cajas de colisiones en conjunto para cubrir toda la superficie con una mayor exactitud. La concepción desde la que se trabaja la idea es similar a la comentada párrafos atrás a la hora de colocar puntos de impacto estratégicos en el personaje, pero con la clara ventaja de poder hacer uso de todas las facilidades que ofrecen las formas geométricas. No obstante, estas metodologías siguen haciendo un sacrificio de precisión que, dependiendo de la ocasión, llega a resultar fundamental para el buen funcionamiento del juego. En estos casos, la solución más común pasa por emplear un algoritmo desarrollado en varias etapas: comprobando primero si alguna de las 'bounding boxes' se superpone a otra para que, en caso afirmativo, se haga un estudio exhaustivo píxel a píxel y averiguar así si realmente existe dicha colisión o no. Con ello se consigue tanto ahorrar la parte más dura de la bús-

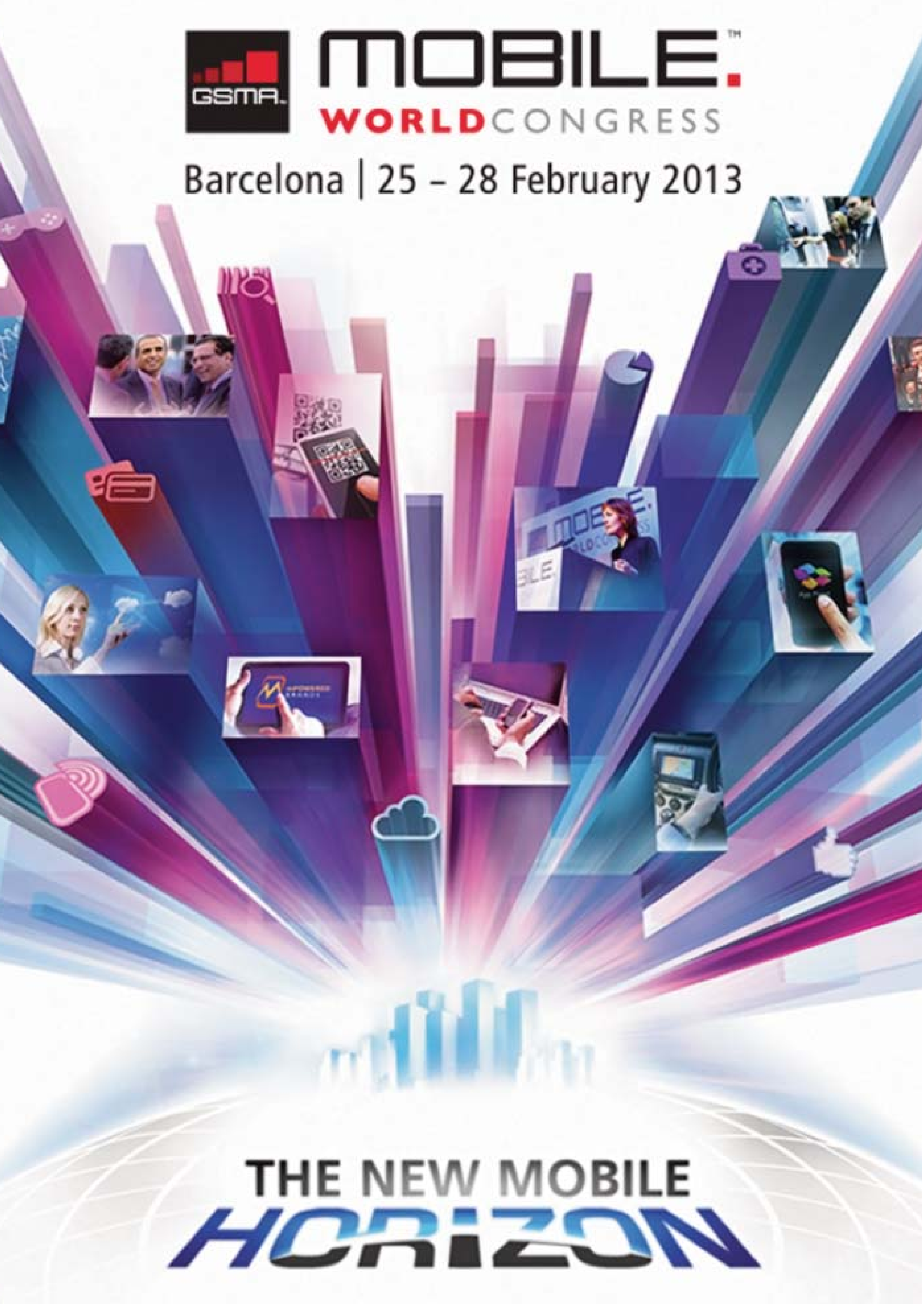


queda (siempre que se pueda prescindir de ella), como eliminar todos los falsos positivos que nos pudieran devolver las cajas de colisiones; aunque no sin antes pagar el correspondiente coste en tiempo de computación. Uno los suficientemente alto como para haber relegado esta técnica a un segundo plano.

Pero al margen de todas estas vicisitudes pseudotécnicas, lo que es indudable es que los creativos se han ganado a pulso su calificativo con el uso que han hecho durante décadas de herramientas y limitaciones por igual. Así, aprovechar la inexactitud que adolecen las ‘bounding boxes’ ha sido un factor clave en el desarrollo de juegos que hacen uso de cierto volumen en sus escenarios, como los empleados en el género beat'em up o en la perspectiva cenital de **The Legend of Zelda** (*id; Nintendo, 1986*), consiguiendo dar el efecto de tridimensionalidad deseado gracias a situar una zona de impacto en la parte inferior de los personajes, con la consecuente de que la superior siempre atraviese todo obstáculo que se le cruce. Con una motivación un tanto diferente, dentro del conjunto de shoot'em up denominados como danmaku o ‘bullet hell’, también es costumbre reducir la caja de colisión hasta el mínimo imprescindible, logrando así que el jugador tenga mayor facilidad para esquivar los miles de proyectiles que se precipitan sobre él, al tiempo que se impregna al título de un ritmo mucho más fluido. A fin de cuentas, el germen del videojuego no es sino emplear con ingenio los mecanismos de los que se disponen, incluso cuando estos no son evidentes a simple vista.

The Legend of Zelda utilizaba un ingenioso sistema de detección de impactos que fomentaba hasta cierto punto un efecto de tridimensionalidad. Éste consistía en que la zona de impacto solo estaba situada en la parte inferior del personaje, mientras que la superior era inmune. Podéis observar el truco en cuestión en la parte superior de estas letras. Link no tiene ningún impedimento en atravesar el arbusto con su cabeza

saxkazein
tabernascumm.com
zehngames.com


GSMA
MOBILE.
WORLD CONGRESS
Barcelona | 25 – 28 February 2013
THE NEW MOBILE
HORIZON

Mobile World Congress

Como cada año desde el 2006, la capital condal se vistió de gala para acoger la principal feria a nivel mundial sobre telefonía móvil. Hablamos por supuesto del Mobile World Congress



Por estas fechas, las principales calles de Barcelona se llenan de lujosos coches con el logotipo de las principales marcas de fabricantes de smartphones y los hoteles más lujosos de la ciudad hacen su agosto. Hombres trajeados inundan el metro y se multiplican hasta niveles paranoicos las medidas de seguridad. La ciudad se transforma en un gran centro de negocios, donde es una odisea encontrar un Taxi libre.

Todo son ello señales de que el Mobile World Congres ha llegado a la ciudad. Y pese a que los que vivimos en Barcelona ya estamos acostumbrados, se percibía algo distinto. La feria cambiaba del céntrico Fira Montjuic al horriblemente mal comunicado pero mastodóntico Fira Gran Via. Éste dispone de la friolera de 240.000 metros cuadrados divididos en 8 recintos, algo que marcó la diferencia frente años anteriores. Unas instalaciones de lujo para una feria de lujo, literalmente.

Se trata de una feria orientada principalmente a empresas y medios de comunicación. Por una parte, los principales fabricantes montan grandes instalaciones donde ponen a disposición de los visitantes las últimas novedades en cuanto a hardware. Por otro lado, encontramos numerosos mini-stands donde todo tipo de empresas relacionadas con el mundo de la telefonía buscan darse a conocer y encontrar nuevos partners estratégicos. También hay sitio para los desarrolladores de aplicaciones y servicios. Pero sin duda el principal interés lo encontramos en la gran cantidad de ponencias y conferencias de la mano de auténticos gurús del sector.



Destacamos

Firefox Os, uno de los protagonistas de la feria

Si hay algo que dio que hablar tanto dentro como fuera de la feria, es sin duda el sistema operativo de Firefox. Ya conocíamos de su existencia, pero la feria sirvió para hacer una demostración a lo grande de su versión final. Varios eran los stands con una especial dedicación, por lo que era imposible que pasara desapercibido.

Se trata de un sistema operativo con Linux como núcleo, pero su interfaz y aplicaciones son íntegramente aplicaciones web. No encontramos un entorno nativo para desarrollar como en Android e iOs, sino que sus aplicaciones deben ser desarrolladas íntegramente con HTML5, javascript, y otros lenguajes web que se ejecuten en el cliente. Esto tiene, por supuesto, sus ventajas y sus inconvenientes. Al tratarse de aplicaciones web, es relativamente sencillo transformar una web adaptada a móvil en aplicación. El número de aplicaciones inicial será por tanto alto. Por otro lado, el uso del terminal pierde la elegancia de las aplicaciones nativas, siendo éstas más simples y sin transiciones entre pantallas (o al menos por el momento).

El futuro para Firefox OS es muy prometedor, pues se ha sabido rodear de grandes partners para su puesta en escena. Sony, ZTE, LG, Alcatel o la española Geeksphone son solo algunos de los fabricantes con teléfonos con Firefox OS en el horno, el más cercano fechado de ellos fechado para la primera mitad de este mismo año.

Se que a muchos de vosotros, especialmente a los más geeks, os estará haciendo tilín esto de Firefox OS. Si no podéis esperar a tener un terminal en vuestras manos, podéis visitar la web oficial y comprobar si vuestro teléfono es compatible. La lista de terminales es todavía escasa, pero el equipo de Firefox OS promete ampliarla muy pronto.

Teléfonos sumergibles, la nueva moda

Otro de los puntos a destacar de esta edición del Mobile World Congress es los teléfonos sumergibles. El año pasado ya pudimos ver alguna marca experimentando, pero este año tanto Huawei, Fujitsu, como Sony se han subido al barco. La verdad es que le encuentro mucho sentido a esta característica, pues a ninguno nos gusta dejar el móvil en el coche o sin vigilancia cuando vamos a la playa o a la piscina.



Nokia y sus Lumia a precios muy interesantes

Dejando de lado el enorme stand de Samsung, quien por cierto no dijo palabra sobre el Samsung Galaxy S4, uno de los espacios más vistosos y espaciosos de toda la feria era el de Nokia. Un stand realmente peculiar donde la compañía finlandesa dio un fuerte golpe sobre la mesa con dos terminales que destacan sobre todo por su precio. Hablamos de los Lumia 520 y 720.

Ambos teléfonos se sitúan dentro de lo que llamaríamos gama media, con un hardawe muy similar. Ambos montan un procesador Snapdragon S4 de doble núcleo, 512MB de RAM y un almacenamiento interno de 8GB. La principal diferencia la encontramos en el tamaño de su pantalla (4" frente a 4,3"), su cámara (5" frente a 6,7") y su batería (1430mAh frente 2000mAh). Por supuesto, ambos corriendo Windows Phone 8. El Lumia 520 tiene un precio de 139€, mientras que el Lumia 720 cuesta 250€ iva no incluido en el precio.



Alcatel y los fabricantes chinos

La fabricación de smartphones y tablets es un negocio en auge. Muestra de ello es el crecimiento que están teniendo algunas compañías que, hasta hace apenas un par de años, muchos no sabíamos ni de su existencia. Hablamos de compañías como los gigantes chinos Huawei y ZTE, quienes cada vez tienen más relevancia a nivel mundial. Por otro lado, y pese a haber entrado tarde en el mundo del smartphone Android, resurge de las cenizas y con una fuerza increíble la archiconocida marca Alcatel.

Nos faltan líneas para hablar de todos y cada uno de los excelentes terminales que ha presentado cada marca. Pero está claro que crecimiento de los stands de las tres compañías ha sufrido un crecimiento notable respecto al año pasado, fruto seguramente de su buen estado de salud.

Mejor teléfono: HTC One

HTC se lleva el gato al agua con el premio al mejor teléfono de la feria. Se trata de un terminal que destaca entre el resto nada más mirarlo, con un diseño en aluminio que nos ha cautivado. Está dotado de una gran pantalla full HD de 4.7", pero su escaso marco negro consigue que el teléfono no parezca demasiado grande y se presente como una opción más atráctiva para todos aquellos que rehuyen de los aparatosos phablets.

Por supuesto, en sus entrañas encontramos una bestia: Un procesador Qualcomm Snapdragon 600, con 4 núcleos a 1.7GHz, 2GB de memoria RAM y 32 GB de memoria interna. Llegará a las tiendas en Abril.



Best of MWC Awards 2013

Mejor teléfono:
HTC One

Mejor tablet:
Sony Xperia Tablet Z

Elección del público:
Firefox OS

Lo mejor del show:
HTC One

Mejor tablet: Sony Xperia Tablet Z

La nueva familia Xperia Z de Sony formada por un smartphone y una tablet dio que hablar, especialmente por la ya mencionada característica de que son dispositivos resistentes al agua y al polvo. Dicha tablet consiguió llevarse el premio a la mejor tablet del evento.

Otra característica interesante es su ligereza, pues pesa nada más que 495 gramos. Se trata de un peso realmente bajo para una tablet de 10 pulgadas. No obstante, para nada renuncia a un hardware de ultimísima gama, colocándose como una de las mejores tablet Android del mercado.

Se espera que llegue al mercado en Abril a un precio sin determinar.



jose luis parreño

RetroMadrid 2013



Tras un año de espera que a algunos se nos hizo excesivamente largo por fin llegó el gran día. El fin de semana pasado los aficionados a los sistemas de entretenimiento vintage tuvimos una cita que año tras año se está convirtiendo en ineludible. Un éxito de asistencia a la feria vintage por excelencia del panorama español

Con los chicos de la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica) ejerciendo como amables anfitriones, RetroMadrid 2013 ha terminado de confirmar dos ideas que desde esta humilde web ya teníamos bastante claras: Que los videojuegos clásicos tienen un enorme número de seguidores de todas las edades y que, por ende, en este país se están sentando -por fin- las bases para crear una cultura del ocio digital, preludio necesario para comenzar a ser considerados como algo más que un mero mercado secundario. Aun queda pendiente que la prensa supuestamente profesional del medio se haga eco de este tipo de eventos, ya que salvo casos puntuales no tuvo prácticamente representación. Una situación incomprensible que denota un problema de raíz que tal vez debieran solucionar para poder considerarse expertos en la materia.

El reto que la AUIC enfrentaba con RetroMadrid 2013 era muy complicado. Tras la exitosa reunión de 2012 el listón se había situado muy alto en todos los aspectos.

Para complicar todavía más la situación, el balance económico y los medios disponibles para la misma eran inferiores a la edición pasada, en la que a pesar del arrollador éxito se acabó perdiendo dinero. Tal vez esta edición haya resultado menos redonda que la anterior en apartados muy concretos, pero de lo que no cabe duda es que ha obtenido un éxito aun mayor en cuanto a asistencia de público y ambiente. Y es que por momentos la nave 16 del Matadero estuvo abarrotada de aficionados deseosos de encontrarse con la nostalgia y jugadores ávidos de una buena experiencia lúdica.

No todo fue de color de rosa. La iluminación del recinto fue escasa e inadecuada. Nos consta que la nueva organización de los stands fue una decisión de los anfitriones para tratar de paliar el problema, pero no se consiguió ningún tipo de mejora. Otro grave defecto que nos encontramos fue la acústica en la zona de conferencias, peor todavía

7.000 personas pasaron por Matadero los tres días que duró el acontecimiento. Y eso que por primera vez la entrada no fue gratuita



que en la edición anterior. Un problema que tiró por tierra gran parte de las exposiciones orales, ya que si no tenías la fortuna de estar en las primeras filas simplemente no se oía nada. Asimismo, el enorme éxito de asistencia provocó que en las horas de mayor afluencia de público el local quedara claramente pequeño, a pesar de que este fue el primer año en que se cobró entrada, por orden de los responsables del Matadero. Problemas de difícil solución que no obstante confiamos se vean reducidos a la mínima expresión en futuros encuentros.

La sesión inaugural de la feria comenzó el mismo viernes con un sentido homenaje al papel de la mujer en la informática, a través de un video muy completo. Acto seguido, irrumpió en escena el grupo Super Busty Samurai Monkey dispuesto a hacer moverse a todos los asistentes con su mezcla de melodías chiptune cantadas. Un estilo musical que parece afianzarse en este tipo de eventos tras la actuación el año anterior de 4DBoyy la aparición estelar de esta formación en la primera edición de Parlabytes.

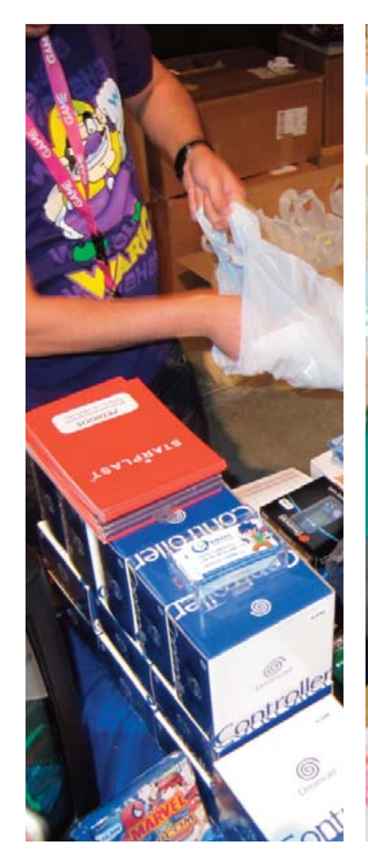
Tras la actuación de Super Busty Samurai Monkey, subieron al escenario Albert y Marta, componentes del grupo Crisis Alma, que deleitaron a todos los presentes con varios temas rockeros basados en los clásicos con que Konami nos enamoró en el sistemaMSX. A pesar de la tremenda calidad de dichas melodías, la acústica hizo de las suyas y no se pudo disfrutar como nos hubiera gustado de su trabajado sonido.

Al día siguiente comenzó lo que es la feria en sí, el que se considera el día grande deRetro-Madrid. Desde primera hora se fue formando una enorme cola que auguraba un éxito de asistencia masivo y problemas para la organización, que a pesar de su buena voluntad y magnífico trabajo se vio por momentos desbordada ante la enorme miriada de gente con ganas de entrar. Ya a las 11 en punto pudimos acceder al recinto, donde los diversos stands estaban ya preparados para agasajar a los visitantes. Esto es, a groso modo, lo que pudimos ver en los diferentes espacios.

A modo de experiencia piloto, Games Tribune Magazine acudió al evento. Durante los meses previos estuvimos preparando un número especial retro con la colaboración de diversos portales especializados de Internet. Fue nuestra carta de presentación en una feria en la que nos llevamos un inmejorable sabor de boca.

Durante todo el fin de semana la afluencia a nuestro stand fue contínua, y las diferentes muestras de Gunlord y Sturmwind deleitaron a todo aquel que se acercó a probarlos. Así mismo la deportividad imperó en todos los torneos que organizamos. Si hay oportunidad, repetiremos

G.M.









Emere

Un año más, los chicos de Emere se erigieron como los grandes vencedores en cuanto a ventas de la feria. Su stand permaneció abarrotado todo el día, ante las excelentes ofertas que pusieron a disposición de los visitantes: Juegos de Dreamcast y otras sistemas precintados, consolas, mandos para diferentes máquinas, adaptadores, recambios... tenían absolutamente de todo, como en botica.

Aunque enfocados al 99% en las ventas de sus productos, en dicho stand también se habilitó una consola TurboDuo para que los aficionados a los videojuegos disfrutaran de unas cuantas partidas entre compra y compra.

PixJuegos

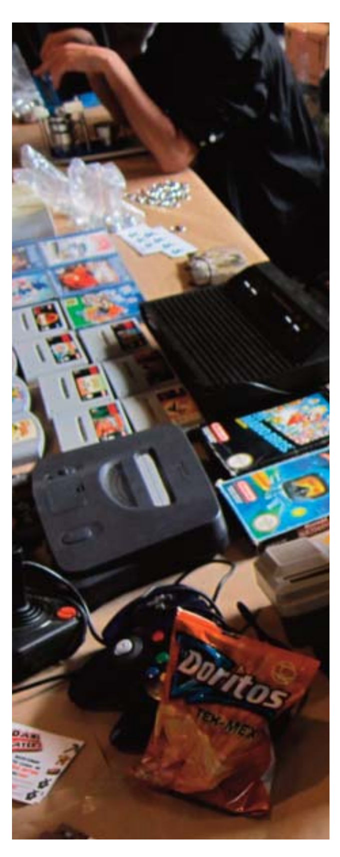
Otros debutantes en la feria. Pixjuegos es un grupo de amigos que aman los videojuegos clásicos en 2D, por lo que se dedican a hacer remakes de juegos que a todos nos maravillaron en su época, como Pang, Bubble bobble o Bank Panic, usando para ello el lenguaje BennuGD. Su oferta consistía en códigos de descarga mediante los cuales (y por un precio ridículo) podíamos comprar sus videjuegos para muy diversas plataformas (Windows, Linux, Android, iOS, etc..).

Por si queríamos probar el material antes de llevárnoslo, se preparó un mando de control tipo arcade para que todo aquel que quisiera jugar una partidita a sus diferentes títulos.

Vintagenarios

Habituales en RetroMadrid, Vintagenarios volvió a ofrecer una enorme cantidad de productos a la venta de los más diversos sistemas y unos cuantos ordenadores y consolas para probar y deleitarse. Siguen siendo de lo mejorcito de la feria gracias a su amabilidad, simpatía y excelentes ofertas para toda máquina retro. Una parada obligatoria.

A destacar otro año más el taller de reparación de máquinas clásicas donde Javu61 se encargó de resucitar varias consolas y ordenadores que los asistentes le llevaron a lo largo del día. Un trabajo altruista que sin duda merece el total reconocimiento de los aficionados a este mundillo.





PixelBusters&UniversOGamer

Podcast y revista digital que unieron sus fuerzas para iniciarse en saraos de este tipo. Ofrecieron una pequeña exposición de material con algunos títulos a la venta. Pero sobre todo dieron a conocer ambos proyectos a los aficionados, realizando un podcast durante la tarde del sábado en dichas instalaciones.

Además de esto, organizaron varios torneos en una Super Nintendo que tenían dispuesta a tal efecto y en la que los aficionados pudieron demostrar su habilidad a juegos comoSuper Street Fighter II o Super Mario Kart.

Seguro que aunque no quisierais, os llevasteis una de sus tarjetas.



Retroworks

Uno de los equipos de desarrollo más punteros de la scene ahora mismo nos presentó su trabajo de primera mano en RetroMadrid. Retroworks volvió a demostrar una vez más su buen hacer en la feria. A la reedición de todo su catálogo de títulos se le unieron nuevos lanzamientos en diversos sistemas (Teodoro no sabe volar para Amstrad CPC y MSX y Jinj2 para MSX) que se agotaron en muy poco tiempo.

Además, dejaron entrever un futuro título (Brunilda) con una pinta verdaderamente increible. Una suerte de aventura con toques RPG del que esperamos tener noticias en el menor tiempo posible. Estad atentos.



Matra

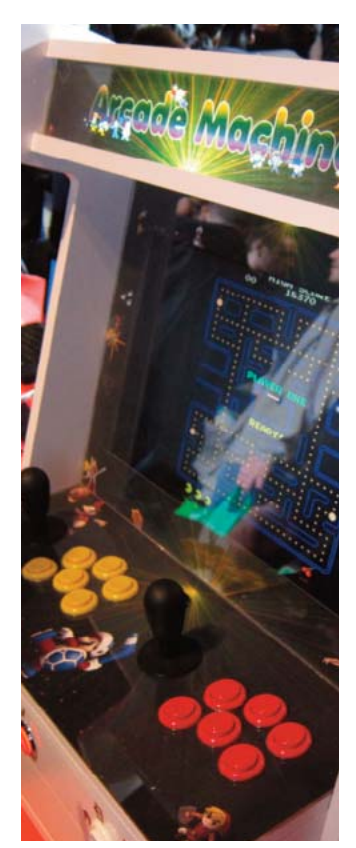
Los incombustibles miembros del stand Matra -¿Que sería de RetroMadrid sin su presencia?- ofertaron una gran cantidad de interesante material, entre el que podíamos destacar los libros que trajeron al evento (Cohetes rosas sobre cielos Nintendo, 200K The legend of Konami y Beauty bits and lipsticks), así como las consabidas ediciones físicas de sus títulos más habituales, con Knightmare ZX a la cabeza.

Una logradísima adaptación del clásico de MSX que se agotó en muy poco tiempo, dejando a los aficionados con la miel en los labios.

Además, S*T*A*R colaboró activamente en las charlas de esta edición.









El Mundo del Spectrum

La conocidísima página dedicada a la máquina de Sinclair estuvo presente en el evento con sus mejores galas. A disposición de todo aquel que se acercó a su stand estuvieron disponibles varios modelos de Spectrum para ser probados y admirados, amén de una colección de software impresionante (algunos títulos eran verdaderamente raros y difíciles de ver) y muchas revistas de la época listas para ser ojeadas. Levantó mucha expectación dada la cantidad y la calidad del material que trajeron.

Interesantísima aportación la de este stand, cuyo podcast os recomiendo enfervorizadamente. De lo mejorcito que se puede escuchar sobre el tema.

Dreamcast.es y SegaSaturno

Como ya viene siendo costumbre, los chicos de Dreamcast.es pusieron a disposición de los jugadores que se acercaron por su stand un par de máquinas para disfrutar de los magníficos títulos de la última gran máquina de Sega. Además, se vendieron copias de la adaptación del conocido Pier solar a Dreamcast de mano de Chui, las cuales duraron menos que un suspiro.

Por su parte, y compartiendo stand como buenos “hermanos” que son, los chicos de SegaSaturno mostraban una Saturn con varias modificaciones que permitía disfrutar de una partida al legendario House of the dead. Una oferta símplemente irrechazable.

Bricoarcade y Arace Outlet

Dos stands especializados en la realización de máquinas arcade. Bricoarcade ofrecía una pequeña muestra de sus máquinas bartop, amén de una Vectrex completamente funcional y un mando arcade realizado por ellos mismos. Por supuesto, vendían componentes para que nosotros mismos iniciáramos un proyecto de este tipo, aunque también se ofrecían a hacer el trabajo sucio por nosotros previo pago de un módico precio.

Arcade Outlet ofrecía máquinas de diversos tamaños para la venta, todas ellas con un acabado simplemente espectacular. Desgraciadamente dichas máquinas no estaban a disposición del público.





AUMAP

Sobran las palabras para describir lo que los señores de AUMAP pusieron a disposición del público este año. Entre las máquinas disponibles, los pinball, las bartop y la tremenda amabilidad de la gente que atendía estoicamente el stand se llevaron de calle el cariño y admiración de todos los que pasamos por allí.

Este grupo de usuarios se ha convertido en una de las piedras angulares del proyecto RetroMadrid. Son una pieza básica por su capacidad de atracción y su saber hacer, convirtiendo una reunión sobresaliente en un dia épico en el que recuerdos y sentimientos almacenados en lugares remotos de nuestras mentes resurgen.



Ardent monkey y CAAD

Ardent monkey es un grupo de aficionados a los juegos clásicos que se han propuesto llenar de píxeles nuestros móviles y tablets. Para ello, en esta edición de RetroMadrid presentaron el remake del clásico West bank, ofreciendo como premio una camiseta para aquel que presentara la mayor puntuación en el stand. Si todavía no conocéis el juego, ya estáis tardando en bajarlo de Google Play. Gratuito y tremendamente divertido.

Por su parte, el Club de Aventuras AD ofrecían por un precio ridículo una recopilación de nuevas aventuras, además de presentar en formato físico la aventura ALIEN, que se podía probar "in situ".



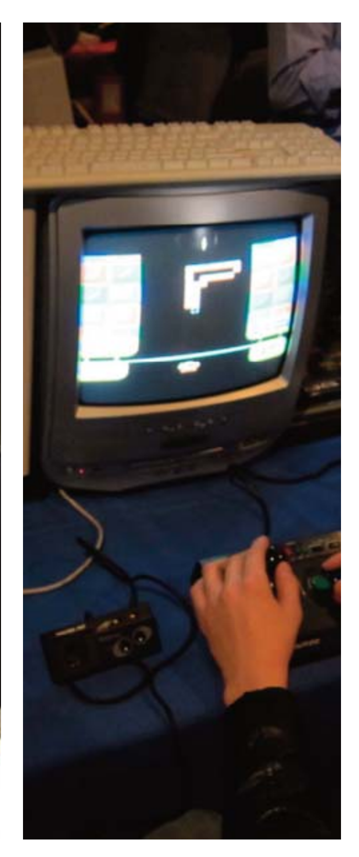
Commodore plus y C64 4ever

La representación de este sistema es prácticamente inmejorable. Y es que si alguien ha captado perfectamente la esencia de lo que esta reunión debe ser son los integrantes de ambos stands. Muchas máquinas para probar y disfrutar, modelos exclusivos imposibles de ver en otros lugares y juegos de nuevo cuño para presentar.

En esta ocasión, los chicos de Commodore plus presentaron la aventura Mansión Kali, diseñada por Bieno, Ebony y Josepzin, además de presentar el Lego64, un Commodore 64 almacenado en piezas del popular juego de construcción cuya belleza atraía irremediablemente a cualquiera que se cruzara en su camino.









La aventura original

Uno de los grandes motivos para venir este año a RetroMadrid. Andres Samudio presentaba su novela La aventura original, basada en la legendaria aventura conversacional que el mismo creó a finales de los años ochenta. Además del propio libro, se pusieron a la venta una gran cantidad de láminas espectaculares y realmente preciosas realizadas por el propio ilustrador del libro que tuvieron una gran acogida.

Pero sin duda el plato fuerte del stand era conocer en persona al maestro Samudio, con el que pude dialogar unos minutos y que firmó todo lo que los presentes le trajeron (que no fue poco). Un gran genio y una mejor persona.

Grupo de usuarios de Amstrad

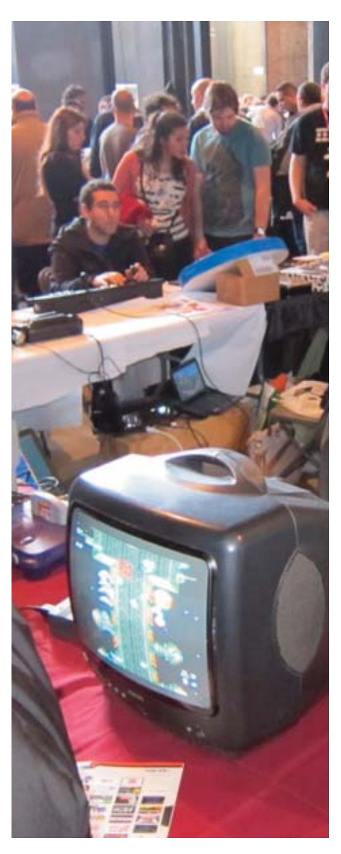
Aprovechando el mayor espacio disponible con respecto a la edición anterior, este grupo de usuarios montó una gran cantidad de máquinas listas para ser disfrutadas por todo el público, desde la consola GX4000 pasando por el CPC 6128 o un modelo de PCW que parecía más un Mac que una máquina de la compañía británica. De los stands más visitados, un claro ejemplo a seguir por el resto de puestos.

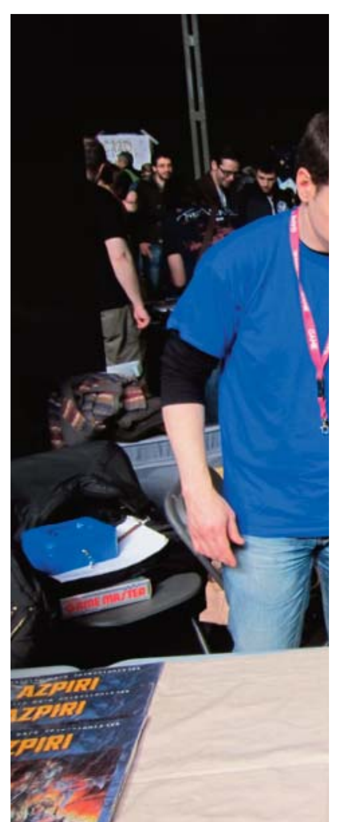
Aparte del aspecto lúdico e interactivo, ofrecieron diversos juegos a su habitual bajo precio y algo de merchandising relacionado con el grupo. A pesar de estar un tanto apartado de la zona principal, logró aglutinar a muchos visitantes.

Z80ST software

El grupo de programación Z80ST software deleitó a todo aquel que se acercó a su stand con un pequeño monográfico sobre Quarth, el fantástico puzzle espacial de Konami, pudiendo disfrutar del susodicho en sus versiones de Famicom, MSX2 y el remake que ellos mismos realizaron (QBIQS) para MSX1.

En lugar de utilizar una Famicom, una NES o un MSX al uso, para darle mayor empaque a la presentación del stand estos chicos ofrecieron dichos juegos sobre un OneMSX (pieza de hardware cotizadísima) y una preciosa Twin Famicom de Sharp, que sin duda añadieron un valor extra a su ya interesante propuesta.









Vegabits

Con la única intención de entretener al personal (y darse a conocer, por supuesto) se presentaron en RetroMadrid los chicos de la party Vegabits. Una Super Nintendo, unas cuantas máquinas recreativas -especialmente reseñable aquella que tenía el Captain Commando listo para jugar cuatro jugadores simultaneamente- y todo el mundo disfrutando como verdaderos enanos. Se hicieron colas solo para poder probar esta máquina.

Viendo el arsenal lúdico que pusieron a disposición de la gente y la pinta de su próxima reunión yo de vosotros consideraría la posibilidad de marcar este evento en vuestros calendarios. Quedáis avisados.

AUIC

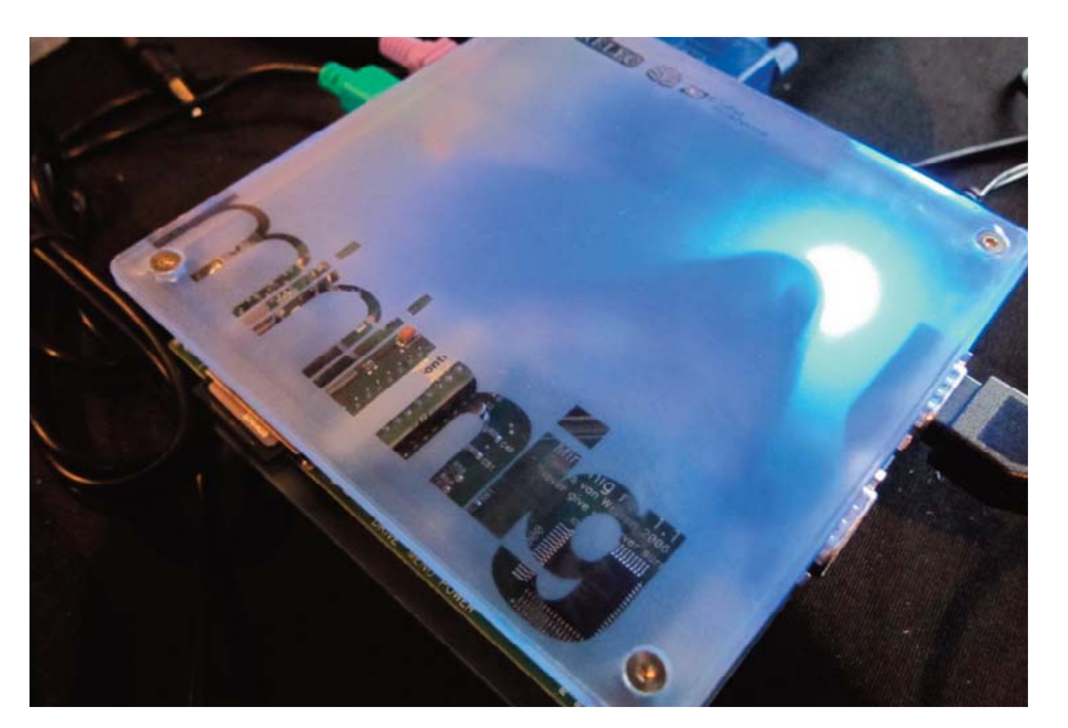
El stand de los organizadores ofrecía láminas basadas en juegos clásicos y diverso material retro para los asistentes. Asimismo, contó con la presencia de Alfonso Azpiri, que firmó ejemplares de su obra (y todo lo que le pusieron por delante) con sumo gusto. Otro perfecto ejemplo de gran artista y mejor ser humano.

Realmente sorprende la capacidad de temple del bueno de Alfonso, puesto que os aseguramos que no todo el mundo hubiera aguantado semejante trajín con esa entereza. Muchos, muchísimos objetos a firmar. La masificacíon que se vivió durante la primera jornada se centró durante las primeras horas en este stand.

Amicon

Dedicados en exclusiva a los ordenadores de la familia Amiga, ofrecían una buena cantidad de máquinas para la venta. Por supuesto, no faltaban los Commodore Amiga conectados para el disfrute del personal y que realmente supuso el principal aliciente a la hora de acercarse hasta ellos. Puro amor retro.

Aunque no tuviera mucho que ver con su actividad real (venden y reparan ordenadores de esta marca americana) pusieron también a la venta una serie de títulos japoneses para PSX y PC engine por cinco míseros euros la unidad, oportunidad que muchos aprovechamos para ampliar nuestras colecciones.



Aparte de las interesantes propuestas que ofrecían los diferentes stands, la feria tenía bastante más que ofrecer. Justo en la parte trasera de la zona de conferencias se habilitó un espacio de competiciones, en el que los jugadores más habilidosos podían competir en títulos clásicos como Football Champ o Scramble para demostrar quién era el verdadero genio de los videojuegos con un jugoso premio de por medio.

Llegados a este punto no podemos pasar sin mencionar la que fue sin duda la competición estrella de la feria. En una máquina recreativa preparada para tal función -que finalmente terminaría siendo el premio para el vencedor- se preparó una competición al nuevo título de Locomalito Maldita Castilla. La saturación que sufrió la maquinita de marras durante los dos días que duró la feria demuestra a las claras que el título es una auténtica maravilla lúdica y que siempre termina atrayendo más una propuesta divertida que un videojuego con gráficos HD y tropecientosmil polígonos. Muchos medios del sector y empresas podrían haber tomado nota de ello si se hubieran dignado a valorar el evento como se merece y acudir a cubrirlo para el público mainstream.

En lo referente a las exposiciones, la asociación ASUPIVA ofreció a los asistentes la misma excelente muestra de máquinas con la que nos deleitaron el año pasado. Una parada obligatoria para todos los asistentes con la que conocer un poquito mejor la historia de las máquinas que nos llevan entreteniendo desde los orígenes del medio.

Al igual que el año anterior, todas las máquinas estaban desconectadas, lo que en parte reduce algo el encanto de dicha muestra. Sabemos que es algo complicado -o incluso prácticamente imposible- pero tenemos la esperanza de que en un futuro pongan a disposición del público algunas máquinas, aunque solo sea con fines didácticos. Y es que sería genial que los asistentes más jóvenes conocieran el Pong, la Colecovision y los juegos clásicos de Atari 2600, por citar unos cuantos ejemplos.

Además, con motivo del treinta aniversario de la aparición del estandar MSX la feria se vistió de gala, presentando una bonita exposición de material sobre dicho sistema y realizando una conferencia dedicada al mismo.

A pesar de que todo lo expuesto y comentado fue de un nivel sublime, he de reconocer que dicha exposición me supo a poco. Sabiendo de la importancia del MSX en esta reunión esperaba algo más de atención por parte de los organizadores. Más MSXfuncionando, muestra de revistas de la época, títulos para jugar, colección de cartuchos de



Konami… algo más, en definitiva. Aun así, como he dicho anteriormente lo expuesto, aunque escaso, era muy interesante.

En cuanto a las diversas conferencias que se ofertaron, el nivel estuvo ligeramente por debajo de lo que pudimos ver en la edición de 2012. Tampoco ayudó en demasía la horripilante acústica del recinto, que dificultaba sobremanera entender algo si no estabas situado en las primeras filas. Un problema que se arrastra desde que esta feria tiene lugar en el Matadero.

A pesar de todo, hay dos momentos que merecen ser claramente destacados: El homenaje a Juan Delcán y Paco Menendez -que dejó a gran parte del público con un nudo en la garganta- y la conferencia que Andres Samudio ofreció el domingo, llena de anécdotas, curiosidades y buen hacer. Seguramente con los años será uno de los momentos más recordados en la historia de la feria, cubriendo además la costumbre de traer a estrellas invitadas que se inició con la asistencia de Alfonso Azpiri.

No puedo terminar esta extensa crónica de la feria sin mencionar el aumento del número de asistentes en la sesión dominical. Aunque no había tantos expositores como el sábado, la gente se animó a pasarse por el recinto y hubo un ambiente bastante bueno. Nada que ver con lo triste que quedó la nave 16 el año pasado tras la jornada del sábado. Una muestra más del interés de la gente hacia este tipo de eventos y los videojuegos retro.

Esto fue todo lo que la feria dio de sí desde nuestra perspectiva. Seguramente nos dejamos mil historias, anécdotas, afectuosos saludos entre camaradas digitales y momentos inolvidables, pero eso no forma parte de mi labor. El año que viene acudiremos de nuevo a la cita.

Aunque la experiencia fue gratificante, la historia ha tenido un final agridulce. Debido a un desafortunado accidente, hemos perdido todo el material gráfico de la feria. Todas las imágenes correspondientes a la ilustración de este artículo han sido extraídas del reportaje realizado por Manuel Sagra del evento y que podéis encontrar en el site Elblogdemanu.com

texto
IMSAI8080
pixfans.com
fotografía
manuel sagra
elblogdemanu.com

Nosotros somos la nube



La presentación de la nueva máquina de Sony sigue trayendo cola. Sí, vimos los futuros nuevos juegos que deben acompañar a su lanzamiento. Nos listaron una cantidad significativa de datos y de servicios. Incluso vimos el nuevo mando. Pero lo que no vimos en la presentacion de PlayStation 4 fue precisamente a PlayStation 4

Sigo dándole vueltas a la presentación de PS4. A lo visto y lo no visto. Intento interpretar cada uno de los avances y tecnologías presentados para intentar vaticinar si la nueva consola de Sony se comerá el mercado o será consorte de la contrapartida de Microsoft, condenando una generación más a las eternas "guerras" de sistemas batallando por ver quién tiene la exclusiva más gorda. Pero por más que piense, hay algo que me escama hasta el alma y es que en la presentación de PS4 no vimos ni rastro de PS4.

Lo repito porque la frase dice mucho: en la presentación de PS4 no vimos ni rastro de PS4. Entonces podemos pasar a la siguiente cuestión, ¿qué es PS4? Es una consola, diremos todos, y tendremos toda la razón del mundo y no nos la podrá quitar nadie, pero, ¿se queda la cosa ahí? No, una consola también viene definida por su catálogo de juegos, eso también es de dominio público. Lo malo es que para definir esa parte de la "personalidad" de una máquina no podemos apelar a lo visto en su presentación, ya que es el momento idóneo para el engaño, cuando el hardware no está terminado y no se ha podido exprimir al 100%.

Es por esto que la baza del catálogo no nos puede ayudar a discernir la verdad, la nueva verdad y es que PS4 está más cerca del servicio que del producto físico. Lo que le interesa a Sony, al igual que a Valve, EA y a Ubisoft hoy en día es tenernos atados, que seamos sus amigos y que les defendamos frente a viento y marea, que cojamos un escudo reflector y desviemos las dudas a base de transacciones bancarias. Eso ya es una realidad y el futuro estándar de la industria, nos guste o no.

En la presentación de PS4 se habló mucho de servicios, de poder compartir tus partidas con tus "amigos", tu actividad, tus gustos, tu información y tu vida lúdica. Lo normal ahora es ser un engranaje más de las redes sociales, ayudar a que la información fluya por ellas para que puedan venderse mejor. No

Los tiempos han cambiado. Ahora ya no somos simples personas físicas. Ahora somos un nick en Steam, Live o Network. La nube ya existe



sé quién lo dijo en su día pero tiene toda la razón: en realidad el producto somos nosotros, y con PS4, Sony lo va a dejar más que claro.

A partir de aquí he tenido una pequeña (y en realidad estúpida revelación), si actualmente lo que interesa a la hora de presentar una nueva máquina de última generación es la cantidad de servicios que ofrece, el tamaño de la nube bajo la que se encuentra resguardada, ¿en qué lugar nos deja a nosotros? Pues en la dichosa nube. Nosotros somos esa nube.

Hace décadas éramos personas físicas, sentadas frente a la pantalla de un ordenador o televisor dejándonos las falanges mientras sonreíamos, solos o en compañía. Eso ya ha quedado en el pasado y en el plan de marketing de Nintendo. Ahora debemos estar conectados, ser etéreos y omnipresentes. Dioses digitales que controlan el destinos de personajes que no existen. Somos puñeteros nicks de Steam, Xbox Live y PS Network, somos ceros y unos.

En mi carnet de identidad pone que mi nombre es Roberto Pastor, un dato que a SEGA le importaba más bien poco mientras pagara mis buenas pesetas por un juego de Mega Drive. Y ahora también es un dato innecesario, un dato sobre el que puedo mentir mientras aporte una dirección de correo válida con la que hacer login y encadenarme a la nube, esa nube sobre la que llevamos oyendo hablar tanto tiempo y que en realidad lleva con nosotros unos años.

Sony ha dejado más que claro que presentar la carcasa de una consola, a no ser que sea portátil, ya no es prioritario. Lo importante es lo que puedes hacer con tu nube y cómo complementas unos juegos que exploten la capacidad gráfica de lo que hay dentro de la carcasa. Podemos estar más o menos de acuerdo con esto, pero es una realidad que a la larga tendremos que tolerar o ignorar, porque como dicen muchos en tiempos de crisis: es lo que hay. O como diría Sony, no lo llame usted "consola", llámelo "servicio".

Aunque la ausencia de la principal protagonista en el evento de su presentación ha dado mucho de qué hablar, en Sony no han sido pioneros. Solo hay que retroceder un poco en el tiempo hasta el E3 del 2011 y ver como se las gastó Nintendo a la hora de enseñar al mundo WiiU. Tal fue el desconcierto en aquella cita, que una vez acabada la exposición no teníamos claro si lo que habíamos visto era una nueva consola, una portátil, un periférico para Wii o una simple tableta Concept Nintendo al estilo SmartGlass. Es el precio a pagar por no ser claro.

G.M.

roberto pastor
gameover

¿Por qué nos gustan los juegos?



Me levanto por la mañana con los ojos casi cerrados, voy a la cocina tambaleándome como un zombie y preparo un poco de esa sustancia milagrosa llamada café. Podría tomármelo solo en la cocina, pero en vez de eso enciendo el PC y me preparo para informarme de las novedades o las noticias de actualidad

A las 7 de la mañana te levantas, te duchas y te preparas un rico desayuno que te permita estar de ánimos durante la ardua mañana de trabajo. Llegas allí y haces lo de siempre, como cada mañana desde aquella lejana mañana en que todo comenzó. Llega la hora y te preparas, vas andando por la calle mientras lees en un periódico las noticias de un mundo cada vez más pervertido por corruptos y desgracias, lo tiras en la primera papelera.

Una vez en casa, comes, ordenas tus papeles y miras el reloj; tienes tiempo para evadirte un poco del mundo antes de que venga tu familia, a la que quieres por encima de todo. Te quitas la ropa de un tirón y buscas la que en ese tiempo vas a utilizar, pero no sabes cual elegir hoy, supongo que esa del jersey y gorro verde que esta junto a esas botas de cuero marrón. Y no te olvides de la espada y el escudo, en Hyrule estarías desprotegido.

¡Un momento! Sigues teniendo tu ropa normal, lo único que has hecho ha sido encender esa vieja consola para jugar al juego que tantas veces te has acabado. Vale, vale, no me mires así…continúa.

Apareces en un viejo bosque rodeado de enemigos a los que das un par de espadazos y los dejas destrozados. Luego llamas a tu yegua con un extraño silbido y echáis a correr por una inmensa estepa verdosa que se extiende a lo largo de esa roñosa tele de tubo…Ehm, quiero decir, por esa estepa verdosa que la vista no da de sí por su inmensidad. Nunca vi un paraje igual. Al fondo, un castillo asolado y recubierto por negras nubes al que tú, protagonista de la aventura, te diriges para salvar esa princesa que tantas veces ya has salvado.

Frente al portón del castillo, aprietas el botón A y lo abres. Si, lo he vuelto a hacer, lo siento. Le das un empujón y se abre. Estás dentro, ya casi has llegado, es el final de tu epo-

La inmersión, esa aliada del videojuego, que junto a nuestra imaginación, conseguirán que jugar sea único



peya. La ves a ella, enjaulada en aquella oxidada celda mientras él ríe tocando un órgano. Has caído en su trampa. Pero tú eres valiente y te encaras, le retas. Es tu adversario, tu peor enemigo.

Empieza el combate y no sabes lo que hacer, te golpea y tu medidor de vida disminuye, esos absurdos corazoncitos de la esquina de la pantalla. Me miras, con furia, por intentar evadirte de tu evasión y yo vuelvo a pedirte perdón. No es un medidor de vida, son heridas de verdad, cortes que te ha hecho con su espada. Observas su estrategia y hallas su punto débil, asi que atacas una y otra vez hasta que cae rendido. Sin embargo, se vuelve a levantar, pero más grande...y feo. Y también más poderoso.

Otra nueva estrategia que buscar y que, sin duda, es más difícil. No sabes que hacer, das vueltas, te golpea, huyes, te curas, te tiras de los pelos... no eres capaz de conseguirlo. Pero, de repente, lo recuerdas, si, aquellas flechas, esas flechas mágicas. ¡Eso podrá acabar con él! Así que buscas en tu carcaj y allí están. Tiras el inútil tirachinas al suelo y colocas las flechas en tu arco, lo tensas, esperas, esperas y justo cuando tienes el blanco a tiro, ¡sueltas! Le has dado y cae abatido, gritando. Corres hacia ella y la liberas, al fin, tras tanto tiempo. Se pone la pantalla en negro. Pasan los créditos.

Llaman al timbre.

Son ellos, han llegado y tú has salvado una princesa. Porque tú nunca controlaste el mando, tú eras el mando. Tú eras el héroe de la aventura, pues no solo te divertías, también vivías esa historia que de ninguna otra manera se podría haber hecho. Ni el cine, ni la literatura te hubieran conquistado como esta lo ha hecho. Porque eras tú el que la escribía y eras tú el que la dirigía. Porque en esta historia, tu historia, eras a la vez escritor, actor, director y protagonista.

Apagas la consola, te diriges a la puerta y les das un beso. Tras haber vivido una historia, te embarcas en otra más grande aún.

Todas las personas tienen una pequeña cueva en la que pueden aislarse del mundo que les rodea y así alejarse de toda mala noticia, porque de vez en cuando, se merecen un respiro. Unos gritarán desaforados a un pobre árbitro, otros surcarán mares de letras en esos viejos amigos, los libros. Pero yo, nosotros, nos vestiremos de héroes y salvaremos princesas, protegeremos a la especie humana de su enésima amenaza de extinción o ganaremos el campeonato del mundo del deporte que se tercie. Viajaremos a un mundo pixelado para quedarnos. Nuestro mundo pixelado

manuel olazábal
ultimonivel

La Tribuna (I)

El final para vosotros



Daniel Tirador

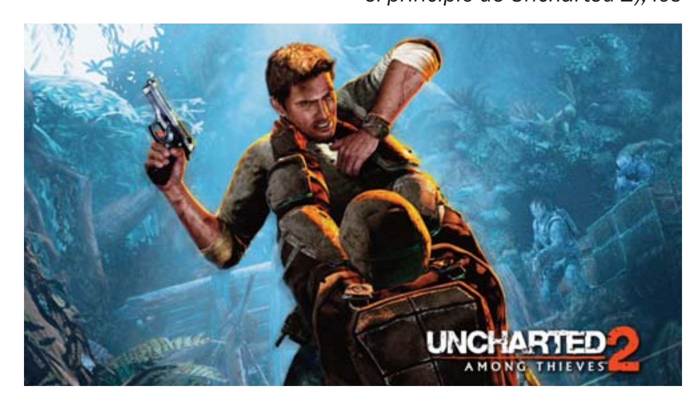
Redactor de GTM

El mes pasado os puse encima de la mesa un tema de lo más candente: Los finales en los videojuegos. Os pedí vuestra opinión y habéis acudido a la llamada

Como os prometí, he leído todos y cada uno de vuestros mails, la elección no ha sido fácil, pero creo que he extraído las más interesantes. Vayamos al tema.

Frank Ketor (Córdoba). *"Todo lo que tiene un principio tiene también un final, y al igual que los primeros compases de un videojuego marcan nuestro recuerdo del mismo (que levante la mano quien no se mocionara como una colegiala con el principio de Uncharted 2), los finales no iban a ser menos. Además cuentan con el peligro añadido de ser lo último que nuestro cerebro recuerde del juego. A título personal, me quedo sin duda con finales como los de Red Dead Redemption, Castlevania Lords of Shadow o Metal Gear Solid 4, que redondean experiencias geniales.*

Sin embargo, de ahí a poder fastidiar una de esas experiencias geniales con un final que puede ser más o menos discutible de forma subjetiva es de tener poca perspectiva con los juegos que tantas horas de diversión nos han ofrecido. Y sí, me refiero el polémico final de Mass Effect 3, que tantos ríos de tinta hizo correr en internet, con "aficionados" que rasgaron sus vestiduras de forma, a mi entender injustificada. Sí, puede ser un final confuso, complejo, inesperado, pero no deja de ser el final que han querido los padres de la criatura. Y si ellos, los "artistas", así lo han querido, no veo necesario exigir (porque prácticamente obligaron a Bioware a crear ese final extendido) que un autor cambie (o extienda, si queremos usar un eufemismo) su obra."



Vuestra opinión en Games Tribune es muy importante y por eso hemos querido daros la palabra



Ukume (Málaga). *"Decir que el final de un juego condiciona toda una experiencia, que se puede alargar horas y horas, me parece un error. Juegos como Skyrim demuestran que lo importante es el proceso desde que comienzas a jugar hasta que termina. Da igual que el final sea x o y, sino el camino hasta llegar a él.*

Otro ejemplo que se me viene a la memoria sería el de cualquier RTS convencional, donde la base jugable prioriza sobre otros aspectos como la historia. Resumiendo, tener un buen final es un aliciente que endulza una obra, pero no es requisito sine qua non para catalogar mejor o peor a un título que estés jugando y que hayas disfrutado como un enano"

Pablinho (Madrid). *"¿Un final desacertado, escaso o con falta de interés, estropea un juego que hasta ese momento ha sido brillante?, por supuesto.*

He tenido que soportar finales que me han dejado totalmente frio, desde el nefasto Jurassic Park de Super Nintendo, pasando por el horrible Gears of War y terminando con el ya mentado Mass Effect 3 y que encima tuvimos por partida doble. Un buen final es capaz incluso de mejorar un juego pobre".

Bueno, queridos tribuneros, estas han sido algunas de vuestras aportaciones. Espero que para la próxima pueda publicar muchas más. ¡¡Gracias por vuestra participación!!

Nuestros lectores son muy variados y tenemos opiniones para todos los gustos y colores. ¿Coincide alguna con la vuestra?

La Tribuna (II)

La degeneración de "generación"



Nacho Bartolomé

Redactor de GTM

¿Es Wii U una consola de nueva generación? ¿Es apropiado decir que pertenece a una generación distinta a PS4? Quizás el problema es querer etiquetarlo todo

Puede que PS4 sea la nueva chica popular, pero va a llegar tarde a la fiesta: la nueva generación ya ha comenzado. En eso habíamos quedado, ¿no? El caso es que parece que ni los aficionados ni los periodistas se aclaran y se contradicen constantemente: con Wii U se dijo que empezaba la nueva generación... pero se ha dicho lo mismo con el anuncio de la PS4.

Muchos defienden desde entonces (y desde antes de que saliera) que Wii U pertenece a la misma generación que Xbox 360 y PS3 porque no supone un gran salto a nivel gráfico respecto a las actuales consolas de Sony y Microsoft (quizás ni uno pequeño, pero bueno, esperemos a que vayan hablando los juegos).



¿Qué es una generación, qué la define entonces? No hace falta ni ir al diccionario para saber que la más obvia es el tiempo: nacer y vivir en unas fechas y entorno iguales o muy similares a otros. Y Wii U, y dentro de unos meses lo veremos, llega por el agotamiento de Wii, sí, pero para competir con las sucesoras de PS3 y 360, no para competir contra ellas mismas, aunque sea lo que haga por el momento (y no sin dificultades).

PS4 y Xbox Comosellame intentarán que nos decantemos por ellas en lugar de por Wii U. Correrán en la misma carrera. Decir que al ser menos potente ya no competirá con ellas es como decir que la PSX no competía con N64 al tener la mitad de bits de potencia, o que PsVita y 3DS no son competencia la una de la otra, no pertenecen a la misma generación de portátiles por ser Vita mucho más potente. Quizá sea por no tener rivales que Sony se tome con

Wii U competirá (cuando salgan) con PS4 y Xbox Comosellame. Competirán por los mismos jugadores



tanta tranquilidad eso de lanzar juegos para su Vita. ¿Acaso, al pensar en la generación de PS2, Xbox, GameCube... también incluimos a Wii?

Antes, hace años, en los videojuegos estaba todo por hacer y sobre todo ese avance que definía una generación se medía en bits y gráficos. Llegados a este punto en el que los gráficos han llegado a un punto en el que se pueden contar las espinillas en la piel de un marine espacial, este aspecto se hace cada vez menos relevante y deben entrar en juego (nunca mejor dicho) otros factores que hagan que la consola ofrezca posibilidades nuevas respecto a su predecesora y rivales en el mercado. Nintendo ha optado, por segunda consola de sobremesa consecutiva, por centrarse no en la potencia bruta del procesador sino en que el mando aporte nuevas formas de jugar. En cualquier caso, el salto a nivel gráfico en Wii U, aunque tardío, es enorme respecto a su predecesora (esa GameCube con Expansion Pak y nuevo mando), aparte de que el GamePad permite nuevas formas de jugar e interactuar que no ofrecen Xbox 360 y PlayStation 3. PS3 se conecta a PsVita y Xbox 360 tiene Smartglass, pero tampoco una Mega Drive con 32X y Mega CD se puede equiparar a una PlayStation. Quizás el problema es que queremos etiquetarlo todo, y a poco que alguien se salga del camino obvio... Reflexionemos antes de provocar la degeneración del término.

Comparar la conexión PS3-Vita y Smarglass con Wii U es como equiparar una Mega Drive con Mega CD y 32X con una PlayStation

Crónica de una saga postergada



La etapa moderna de los videojuegos siempre fue de la mano con un concepto muy fuerte de globalización extrema. Muchas franquicias se localizan en otras regiones tras un arduo trabajo de traducción, sutiles rediseños e incluso en algunos casos, ajustes de dificultad



Phantom Breaker es un título exclusivo de Xbox que sufrió de una localización trunca: Lanzado en Japón en junio de 2011, no logró cumplir las expectativas que supo crear, con un sistema de pelea demasiado sencillo, gráficos blandos y poco definidos, fondos sin vida y poca variedad.

Es de comprender: La jugada arriesgada de 5bp Games fue salir de su zona de confort, las novelas visuales, para adentrarse en un género para nada sencillo como el de los juegos de lucha. Con algunos aciertos, su primer juego de este estilo cosechó ventas en forma decente (sobre todo para ser un título exclusivo de una consola no muy popular en Japón).

Sin embargo, no fue suficiente para que la localización al mercado norteamericano se diera en tiempo y forma. Al principio, fueron unas semanas, nada que no suela pasar con otros lanzamientos, pero con el pasar de los meses, retraso tras retraso, el miedo comenzó a crecer. Lo más temido sucedio el año pasado: aquellos que pre-ordenaron el juego comenzaron a recibir llamados de que el lanzamiento en esa región había sido cancelado. Finalmente, un tiempo después, una nueva fecha, 27 de marzo de 2013, fue anunciada.

Es claro a estas alturas que esta última decisión fue una es-

5bp Games abandonó el confort de las novelas visuales para adentrarse en el complicado género de los juegos de lucha



trategia sagaz de 5bp Games (o quizás de 7Sixzty, la compañía encargada de la distribución en tierra americana), quienes el 27 de febrero lanzaron internacionalmente en Xbox Live el spin-off llamado Phantom Breaker: Battlegrounds. Pocas veces se da el caso insólito de que una secuela (más bien, un nuevo título en la serie) es lanzada en E.E.U.U. antes de que el título del que se desprende sea localizado. 5bp Games aprovechó esta situación para darle un nuevo empujón a la franquicia y conseguir así, la localización tan postergada del título que le dio origen.

Para quienes no los conocen, 5bp Games es el equipo creador de los populares títulos Chaos;Head y Steins;Gate, ambos novelas visuales que a su vez dieron lugar a populares adaptaciones de animé. Una decisión curiosa y acertada fue la de incluir a Kurisu Makise, protagonista de Steins; Gate como luchadora de Phantom Breaker, y posteriormente, como personaje jugable en PB: Battle Grounds (a través de un DLC).

Hablemos un poco de ambos juegos:

Phantom Breaker

Todo lo que diré aquí es que no tuve la oportunidad real de probar este título, por lo que mi análisis se construye por puras suposiciones, material visto en Internet y revisiones hechas por sitios especializados. Phantom Breaker se lanzó en 2011 como un juego de lucha cuya historia es demasiado sencilla para corresponderse con las que 5bp Games nos tiene acostumbrados. Phantom, un misterioso e influyentea personaje, ha decidido realizar un torneo y concederle un deseo al ganador del mismo. Esto causa que 14 luchadores se disputen el primer lugar en múltiples combates con la ciudad de Tokyo de fondo. Entre los personajes, casi todos femeninos, podemos encontrar, entre otros, a Mikoto, quien porta la espada llamada Maestro; Mei, una joven idol; Waka, descendiente de exorcistas; Yuzuha, una ninja en entrenamiento; M, una guerrera sin memoria y a Cocoa, que posee

Pocos días después del lanzamiento de Phantom Breaker: Battle Grounds, fue puesto a la venta un DLC que contiene al personaje de Kurisu Makise. Kurisu puede ser utilizada en el modo arcade, cooperativo y en batallas contra otros jugadores. Kurisu es una científica y para combatir, utiliza todo tipo de gadgets que podremos reconocer del animé y novela visual Steins;Gate, incluyendo una aspiradora lanzallamas.

Además, el DLC incluye una actualización que nos permite subir el nivel de los personajes hasta nivel 99 (de otra forma sólo podremos hacerlo hasta el nivel 50)



una gran garra implantada.

El sistema de combate se basa en dos estilos, y los luchadores se dividen entre quienes utilizan el primer estilo y quienes utilizan el segundo. Algunos poseen técnicas pensadas para el ataque con velocidad (ofensivo), mientras que los otros se concentran en el bloqueo y la cancelación de ataques (defensivo). El sistema está simplificado al nivel de que cualquiera puede tomar un mando y sólo tocar botones en forma aleatoria. Según Sakari Masaki, director del juego, esta búsqueda es intencional y se busca capturar a un público más amplio.

El arte del juego es del estilo animé, y quizás es lo que más se destaque. Sin embargo, una banda sonora mediocre, escenarios despojados de gracia y un sistema de combate simplista hicieron que el juego recibiera varias críticas negativas.

Phantom Breaker: Battle Grounds

Dando un vuelco de 180º, el equipo de 5bp Games lanzó recientemente un beat'em up ambientado en el universo de Phantom Breaker. A diferencia del juego en el que se inspira, el estilo gráfico es de 16-bits, y los personajes son presentados en formato chibi (es decir, pequeños, tiernos y de cabeza grande). Definitivamente lejos de su zona de confort, ahora más que nunca, 5bp Games se asoció con Division2 para lograr este dinámico y atractivo juego.

La historia continúa la del juego de lucha, con Phantom intentando recuperar su poder. Para ello, secuestra a Nagi, la hermana de Waka, cuya familia es la encargada de proteger al mundo de este villano. Además, convence a jovenes de utilizar dispositivos de ataque con la promesa de cumplirles cual-



quier deseo si logran vencer a las heroínas de turno. Mikoto, Waka, Itsuki y Yuzuha unen fuerzas para derrotar al malvado Phantom y recuperar a Nagi.

Tuve la oportunidad de probar este juego (lo tengo en mi Xbox y no puedo dejar de jugarlo) y les aseguro que es pura diversión. En un principio, lo encontrarán muy similar a Scott Pilgrim vs. The World, pero pronto descubrirán que se trata de una aventura mucho más dinámica. El aspecto visual es destacable, el combate es sencillo y variado, pudiendo realizar combos encadenados que pueden superar el centenar de hits. Cada una de las chicas tiene una técnica especial que logra arrasar con decenas de enemigos en la pantalla.

Los escenarios, tomados de Tokyo, son divertidos y muy bien realizados, destacándose Akihabara, donde encontraremos parodias a marcas y comercios.

Si bien cuenta con un modo historia, la forma ideal de jugar es con amigos, donde la diversión no tiene límites. Podemos realizar la campaña cooperativa hasta 4 jugadores o combatir entre nosotros. Los personajes suben de nivel a medida que obtienen experiencia, y eso nos da puntos con los que podremos aumentar su ataque, velocidad y defensa, o desbloquear nuevas técnicas como el doble salto o una multiplicación de combos.

En una época en que los beat'em up escasean, este es sin duda un título para no dejar pasar. Es un caso de estudio cómo una franquicia se puede reinventar de esta manera. Sumado a los problemas de localización, Phantom Breaker es una saga postergada fuera de Japón que no cesa en su lucha por hacerse un lugar en tierras extranjeras.

Durante el transcurso de este año, será lanzada en los arcades de Japón una nueva versión de este juego de lucha llamada Phantom Breaker: Another Code. La misma incluirá, además de todos los personajes ya reconocidos, un luchador nuevo. La máquina recreativa utilizará hardware de Sega y esta vez, estará desarrollado por Delta Factory. El estreno a puertas cerradas se realizó el 22 de diciembre en el evento de Club Sega Akihabara

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)

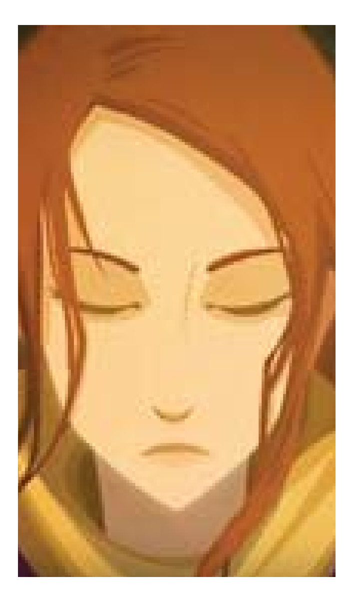


desarrolla: level up labs · **distribuye**: steam/gog· **género:** tower defense/rpg · **texto/voces:** inglés · **edad:** 12+

Defender's Quest

Una nueva leyenda bajo papel viejo

Si te gustan los tower defense o los RPGs con Defender's Quest has acertado. El tíulo de level up labs presenta un nuevo giro a las tuercas de estos géneros, creando un híbrido que consigue ser inmensamente adictivo



Hay géneros que de tanto en tanto se convierten en la moda del momento y no hace mucho fue el boom de los "Tower Defense". Con títulos, también indie, como Sanctum o Unstoppable Gorg, parecía que no había mucho más que innovar por este campo. Pero claro, los desarrolladores siempre tienen un comodín que es el convertirlos en híbridos, mezclándolos con otros géneros como ya ocurrió con los fantásticos Puzzle Quest y Dungeon Defenders.

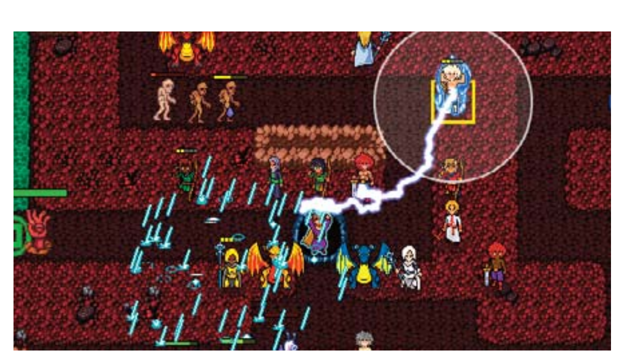
Y podemos asegurar sin lugar a dudas que Defender's Quest cumple con lo que sus desarrolladores querían conseguir. Un perfecto híbrido entre Tower Defense y RPG que resulta fácil de acceder para aquellos que se internan por primera vez en este género y desafiante a la vez que original para los veteranos.

Azra, la protagonista de esta historia, vivía tranquilamente en la Biblioteca Real hasta que una plaga mortal devastó el reino de

El toque original se presenta en la posibilidad de poder equipar y mejorar las habilidades del personaje principal y de nuestras tropas fuera de fase

Ash. Esta plaga atacó tan violentamente que los cadáveres, en vez de ser enterrados, son lanzados al Foso. Y Azra también está infectada por esta plaga lo cual hace que sea llamada al Foso. Sin saberlo, se encuentra en un mundo a medio camino entre la vida y la muerte donde descubre sus verdaderos poderes y se embarcará en una aventura para descubrir la causa de la plaga y salvar a sí misma y al reino, con la ayuda de los espíritus de valerosos guerreros ávidos de poner fin a esa horrible enfermedad. Un argumento francamente interesante que se desarrollará a medida de escenas estáticas con ilustraciones de los personajes, mientras que viajamos por el mundo para conseguir nuevos compañeros, equipamiento y obviamente, luchar. Los que ya conocen el género saben cómo funciona. Azra se situará al final de un camino que los enemigos recorrerán sin descanso y nuestras armas residen en la invocación de distintos guerreros como bárbaros, arqueros, magos y clérigos, así como en los hechizos que la propia Azra consiste y el objetivo de cada una de estas fases es sobrevivir y cuanto mejor sea nuestra actuación en ellas, mejores recompensas obtendremos.

El otro punto interesante consiste en la posibilidad de mejorar nuestras tropas individualmente al subir de nivel, ganando un punto de habilidad que podremos gastar como queramos, así como la posibilidad de adquirir nuevo equipamiento para que sean más eficaces en el combate. Pero el dinero escasea, y tendremos que tomar la mejor decisión de como equiparlos.







Conclusiones:

Defender's Quest consigue ser tremendamente adictivo a pesar de un cuestionable diseño de personajes, pero la mezcla de géneros resulta gratificante para el jugador y fresco para este género. Además, la historia resulta interesante y acompaña bastante bien al ritmo del juego.

Por qué debes seguirlo:

Porque por un módico precio tienes un juego muy divertido, desafiante y todo esto sin contar con grandes alardes técnicos para que se nos caiga la baba. Un imprescindible para los amantes de los tower defense.

Positivo:

- A pesar de ser un género que a veces resulta hermético, este título consigue sorprender, innovar y enganchar al jugador.
- La posibilidad de moldear a nuestras unidades como queramos, añade formas de acabar con las hordas de enemigos.
- Muy accesible para los que deseen inicarse en este género.
- Multitud de objetos, unidades y hechizos.
- El precio.

Negativo:

- El diseño de los personajes en las ilustraciones con las que se narra la historia.
- El gran defecto de este género que son sus picos de dificultad.

xavi martínez

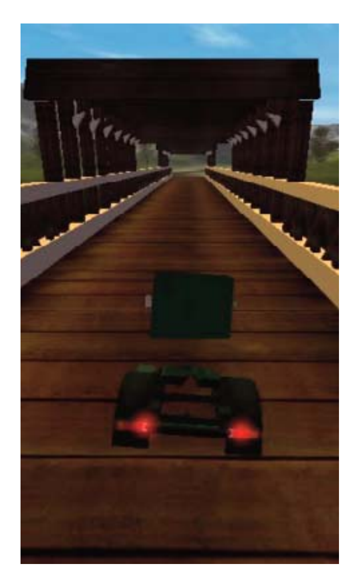


perpetrado por: stellar stone · **arma del crimen:** pc · **año:** 2003

Big Rigs: Over the Road Racing

Llamar a esto juego, ¡por dios!

Si a un juego de carreras le quitas la sensación de velocidad, la interacción con los escenarios y el reto de vencer a tus oponentes te queda cualquier cosa menos un juego de carreras. Esto es lo que es sucede con Big Rigs



En nuestro rincón dedicado a los desastres más notables dentro de los videojuegos hoy nos encontramos con un ilustre, Big Rigs: Over the Road Racing.

Llamarlo videojuego es a todas luces demasiado benévolo. Estamos ante un intento de videojuego, ya que la palabra que mejor lo describiría es inacabado. Y no os penséis que se trata de un videojuego más o menos decente al que le faltan sólo unos cuantos retoques. Nada que ver. Estamos más bien ante un esbozo, una idea echa pixeles de lo que pretendía ser un juego de carreras de camiones.

La jugabilidad del juego es completamente nula. Desde un principio podemos contemplar no sin cierto asomo que nos encontramos en un “mundo” fantasma, me explico, Nuestro camión atravesará cual Patrick Swayze en la película Ghost todos los obstáculos y elemen-

Big Rigs tiene el dudoso privilegio de conseguir estar en casi todas las listas publicadas de los peores videojuegos de la historia. Pese a vender una cifra nada desdeñable Stellar Stone ha conseguido probablemente “crear” el peor juego de carreras hasta la fecha

tos del escenario. ¿Para qué programar una mecánica de colisiones? Así podremos avanzar sin ningún tipo de restricción por el escenario hasta llegar a los límites donde este desaparece y encontrarnos conduciendo en la más absoluta nada, digna de la Historia Interminable.

La lista de carencias del juego no se acaba aquí ni mucho menos. ¿Qué componente es sin duda el más importante en un juego de carreras? sin duda la IA de los adversarios, ya que una IA bien ajustada conseguirá recrear carreras disputadas y conseguir retar al jugador. Pues dicho y hecho, en Big Rigs: Over the Road Racing la IA de nuestros contrincantes brilla por su ausencia y seremos testigos de cómo nuestros adversarios se quedan quietos en la línea de salida en numerosas ocasiones renunciando a avanzar. Si , como lo leéis, el término de juego de carreras se le queda un poco grande ya que al final seremos nosotros solos los que correremos por los escenarios.

Llegados a este punto sería demasiado exigirle al juego que tuviera un tratamiento de la velocidad mínimamente decente, y para no desentonar con el conjunto no lo tiene.

La velocidad no varía en absoluto dependiendo en tramo de la carretera en el que estemos (subiendo o bajando una rampa con pendiente pronunciada) y podemos observar que increíblemente nuestro camión está dotado de una marcha atrás capaza de batir la velocidad del sonido. Eso sí incomprensiblemente sea cual sea la velocidad a la que nos estamos desplazando nuestro vehículo se parará de golpe una vez soltemos el botón de acelerar, como si hubiéramos dotado de pegamento i medio a nuestros neumáticos.

En resumen Big Rigs: Over the Road Racing es un conjunto de despropósitos hechos videojuego que incomprensiblemente tuvo un número de ventas más que generoso para la calidad que poseía.

Nuestra sincera recomendación es que salgáis huyendo a toda velocidad si alguien os aconseja darle una oportunidad, ya que a diferencia de otros juegos aquí tratados no consigue ni hacernos reír.







Conclusiones:

Cualquier actividad es más aconsejable que invertir un sólo minuto es este juego. Desde cortarte las uñas de los pies hasta observar el vuelo de una mosca. Otra alternativa puede ser sentarse a mirar el crecimiento de una remolacha o contar cuantas jotas trae un paquete de sopa de letras. Todas estas cosas son más divertidas.

sergio colina

NOTA: -10 LUCIFERINO

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Hardware

Acer Iconia Tab A210

La gran oferta que hay ahora mismo de tablets hace que encontrar la que se adapte a nuestras necesidades y a nuestro bolsillo sea una búsqueda que nos puede durar meses. Las podemos encontrar desde 70€, pero para acceder a las más bajas de la categoría superior, tenemos que acercarnos a los 300€. A210 marca ese inicio en las 10.1”



Acer: La lucha contra su propia historia

A cada día que pasa, las tabletas van ganando un espacio en nuestro entorno de trabajo. No tanto por la profundidad de las tareas que pueden ofrecer, sino como su versatilidad. Acceder a documentos, gestionar el correo, navegar por Internet y realizar pequeñas herramientas ofimáticas siguen siendo las principales virtudes de estos equipos. ¿Pero qué pasa cuando el ocio y el trabajo se fusionan? Pues como pasa en cualquier PC, hay que tirar de potencia bruta.

Subiendo un peldaño desde el excelente BQ Edison que revisamos el mes pasado, nos marcamos los 300€ como barrera para acceder a ese estatus que marcan los quad core. Los cuatro núcleos a día de hoy son el estándar de estos fetiches en la alta gama dentro del sistema operativo de Google (recordemos que Apple va a por su propio camino). Y dentro de estos microprocesadores de alto rendimiento, no podemos dejar de hablar de Tegra 3 de NVIDIA. Un pequeño monstruito que convertirá nuestras 10.1" en un despliegue multimedia brutal.

Acer siempre ha sido una marca un tanto controvertida si nos referimos a componentes electrónicos. Sus portátiles de bajo precio y altas configuraciones presentaban unos problemas de sobrecalentamiento y desgaste brutales. Una imagen que a día de hoy colea y que hace que muchos compradores no se planteen comprar productos de su marca por malas experiencias propias o por el simple boca a boca. Un sambenito que



gracias a Dios, no se ha trasladado a las tabletas.

Acompañando al ya mencionado chip, la A210 trae de serie unos correctos 16gb de almacenamiento (ampliables tanto por microSD como por USB) y un efectivo giga de RAM. Éste último puede antojarse un tanto escaso si atendemos a lo que vienen montando los terminales de última generación, pero no olvidemos que estamos hablando de una tablet de cuatro núcleos y 10.1" que se presenta al mercado por debajo de los 300€. El precio es sin lugar a dudas su gran atractivo.

Porque debemos fijarnos en él antes de que por error desviemos la vista a su diseño. Es probablemente de los más feos y menos ergonómicos que podemos encontrar. Grandes bordes negros a cada uno de los cuatro lados de la pantalla, un excesivo grosor y sobre todo, unos preocupantes casi 800 gramos de peso. Dicho en lenguaje popular, la A210 es un soberano ladrillo que desde luego dista mucho de entrar por los ojos.

Pasado el principal punto negro, y una vez la encendemos, se nos presenta el ya famoso ICS de Android. Sin embargo en cuanto la conectemos a Internet nos pedirá autorización para actualizarse ella sola a Jelly Bean. Un proceso que sorprende por la rapidez con la que lo ejecuta, bastante más rápido que cualquier otro dispositivo que hayamos tenido opción de probar. Como contrapartida éste no viene limpio, y Acer ha precargado una gran cantidad de aplicaciones que si bien algunas resultan útiles, éstas son las menos.

Si nos centramos en su pantalla, su respuesta es sorprendentemente ágil y rápida, incluso con varias aplicaciones ejecutándose en segundo plano. Sorprende y para bien como los 10 puntos táctiles no presentan ralentizaciones en el input en ningún momento y como los 1280x800 en formato 16:9 nos muestran con una notable calidad en negros y blancos cualquier contenido multimedia que



reproduzcamos en ella. Da lo mismo que sea un video, un juego o una aplicación de cualquier tipo. Y gracias al giga de RAM y al propio Tegra3 podemos mover sin ningún problema cualquier juego 3D que hay actualmente en el mercado. Incluídos los más potentes como puede ser N.O.V.A. o la serie GTA de Rockstar.

Como contrapartida indicar que el sonido que emite no es para tirar cohetes. 1w de potencia se nos sigue antojando muy escaso. Si tenemos el oído un poco tocado casi siempre tendremos que recurrir a los auriculares para poder escuchar con claridad y nitidez los diálogos.

Tampoco pasa de aceptable el hecho de contar con una batería de apenas 3250mAh. Muy corta para una tablet que al margen de Tegra 3, incorpora GPS y Bluetooth. Esto condiciona enormemente la autonomía limitando su utilización a 2,5 horas escasas a pleno rendimiento. Con ese serio hándicap es prácticamente una utopía utilizarlo como navegador en nuestro vehículo si no contamos con un cargador para coche que no incorpora de serie.

Como indicativo final nos choca la decisión de montar una excesiva cámara de 2mp en la parte delantera, y no colocar ninguna en la tapa trasera. Tal vez demasiada para videoconferencias, y directamente nos niega la posibilidad de hacer cualquier foto con ella.



Especificaciones

- Dimensiones: 175x260x14 mm
- Peso: 785 g
- Pantalla 10,1” X-Wide VA
- Resolución 1280x800
- 10 puntos de detección
- Chip Tegra 3 NVIDIA a 1,2Ghz
- 178º de visión
- Alcance: 10 m
- 1Gb DDR3
- 16Gb de almacenamiento
- Entrada USB
- Android 4.0
- Acelerómetro
- GPS
- Wifi b/g/n
- Bluetooth 4.0
- Cámara frontal 2Mp
- Salida HDMI
- Batería 3250 mAh

Valoración de GTM



Precio

299,00€

gonzalo mauléon

Veredicto

El rendimiento que ofrece Tegra3 en una tableta resulta espectacular. Y eso que en este caso nos encontramos con una versión descafeinada del mismo que solo trabaja a 1,2Ghz. Si pasamos por alto su desmesurado tamaño y peso, y la pobreza de su diseño y autonomía, podemos tener una tableta con un rendimiento espectacular por debajo de los 300€. Paliar estas deficiciencias obligatoriamente encarecerá el precio.

No solo Juegos

Oz, un mundo de fantasía

Reinventando la historia



Ha pasado mucho tiempo desde que viera la luz ese clásico de la MGM, más de 70 años. Pues bien, despues de tanto tiempo, Disney recoge el testigo de la compañía del león para traernos la esperada precuela de esa historia fántastica, que tantas veces hemos visto, El Mago de Oz.

Con Oz, Un mundo de fantasía Disney quiere recrear los orígenes del Mago de Oz, el popular personaje de Frank Baum. Oscar Diggs, un mago de circo de poca monta y de dudosa reputación, tiene que abandonar Kansas y dirigirse al utópico País de Oz. Convencido de que la fama y la fortuna están a su alcance. Pero las cosas se tuercen cuando conoce a tres brujas: Theodora, Evanora y Glinda, que no están nada convencidas de que Oscar sea el gran mago que todo el mundo esperaba ansiosamente. Oscar tendrá que enfrentarse a todo tipo de problemas en el País de Oz y también a sus habitantes. Así que deberá averiguar lo antes posible quién es bueno y quién es malo.

Gracias a sus juegos de magia, ingenio, fantasía y algo de brujería, llegará a transformarse en el grandioso Mago de Oz.

Sin duda una película que hará recordar nuestra infancia y, si tenemos algún "pequeñajo" en nustra familia, le haremos pasar un buen rato.

El invierno del mundo

Puro Follet

Todo el mundo conoce a Follet, creemos que no necesita ningún tipo de presentación.

Después de ir cosechando éxitos con sus obras anteriores, tales como Los pilares de la Tierra o Un Mundo sin fín, en 2012 lanzó su última novela: El invierno del mundo. Segundo libro de la Trilogía del Siglo (The Century), la cual comenzó con La caída de los gigantes.

En esta ocasíon volvemos a encontrarnos con viejos amigos, los protagonistas del primer libro, pero los que llevan la voz cantante en esta segunda entrega son sus hijos. A ellos les toca vivir todos los capítulos de la Historia desde los años previos a la Segunda Guerra Mundial hasta los inicios de la Guerra Fría. La novela comienza en 1933 y acaba en 1949. Abarca dieciséis años duros, brutales, salvajes, que cambiaron el curso de la Historia, de muchos países pero, por encima de todo, de muchas personas.

Una vez más Ken Follett ha logrado crear una novela que atrapa, seduce y engancha

Llega nuestra dosis de ocio con una pelicula, un libro y un grupo musical



desde la primera y hasta la última página, consiguiendo que sus casi mil páginas nos sepan a poco. Y, por si no fuera suficiente, también vuelve a darnos una magistral lección de Historia que nos enseña y entretiene a partes iguales.

Como ya ocurrió con La caída de los gigantes, en esta segunda novela de la trilogía The Century volveremos a sentir a los personajes muy cercanos, como si les conociesemos de toda la vida, gracias a la excelente descripción que caracteriza al escritor galés.

Para aquellos que les guste la obra de Follet, este es uno de los libros que no deberían perderse ya que, en muchos aspectos, supera a su predecesor.

Of Monsters and Men

Folk nórdico que ha pegado fuerte



Of Monsters and Men es un banda de indie folk, con mezclas de indie pop e indie rock, de Islandia, formada en 2010. Después de ganar la "Músiktilraunir", una competición de bandas musicales en el 2010 en su país Islandia, los integrantes del grupo fueron aclamados como "la nueva Arcade Fire" en la revista Rolling Stone.

De esta manera ha llegado a expandirse por toda europa e incluso ha llegado a cruzar "el charco".

Y es que si buscáis su single de mayor éxito, Little Talks, os daréis cuenta de que lo habréis escuchado infinidad de veces. Este single ha alcanzado el Nº1 en las principales listas del mundo.

Hay que destacar que los verdaderos protagonistas de este curioso grupo son los estribillos épicos, pegadizos y listos para ser coreados en festivales y grandes conciertos. No hace falta mencionar otra vez 'Little Talks', aunque es el mejor ejemplo, pero 'King And Lionheart', 'Mountain Sound', 'Six Weeks' o 'Lakehouse' (la "hermana pobre" de 'Little Talks'), dejan claras las intenciones del sexteto.

Estos islandeses han sabido montárselo bien y, aunque los ingredientes sean ya conocidos por todos, ellos los mezclan de la mejor manera, y su fórmula funciona. Ahora habrá que ver si su éxito no es flor de un día.

Soul Sacrifice

¿Que estás dispuesto a sacrificar por la victoria?

Soul Sacrifice supone el retorno de un grande del sector. Keiji inafune está tras un proyecto en el que tanto su nuevo estudio como Sony tienen puestas grandes esperanzas. ¿Estará a la altura de lo esperado?

Soul Sacrifice es la nueva criatura de Marvelous AQL/Concept y Sony Computer Entertainment Japan. Dicho así puede resultar poco llamativo, pero tras las primeras está ni más ni menos que el mismísimo Keiji Inafune, historia viva del videojuego tras más de 20 años en Capcom y creador entre otras muchas sagas y personajes de MegaMan o Dead Rising. Tras participar en varios proyectos de menor nivel, Soul Sacrifice será el retorno de Inafune a la primera linea de la actualidad del universo del videojuego y lo hace con una apuesta a todo o nada. Tanto él como Sony y



El apartado técnico y artístico es simplemente espectacular. ¿No podría pasar esta imagen por un pantallazo de PS3 o Xbox360?





Cooperativo a 4

Soul Sacrifice contempla la posibilidad de juego cooperativo con hasta cuatro jugadores. Aseguran que este hecho no interferirá en el juego para un único usuario, pero que aportará novedades importantes como la posibilidad de unirte a un grupo en cualquier momento o la de que el grupo decida sacrificar a uno de sus miembros a cambio de mejoras de toda tipo.

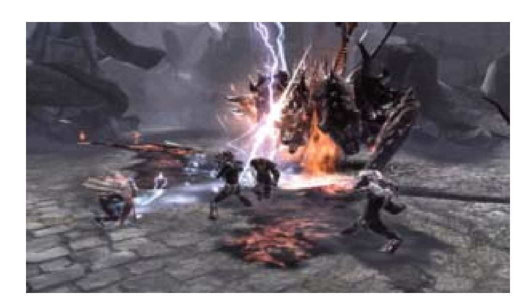
Esto hará que nuestra relación con los otros jugadores sea más importante que nunca y nuestro rol dentro del comando tenga una componente totamente novedosa en el mundo del ocio digital. Esperemos que su inclusión sea tan positiva como al menos apunta en la teoría.

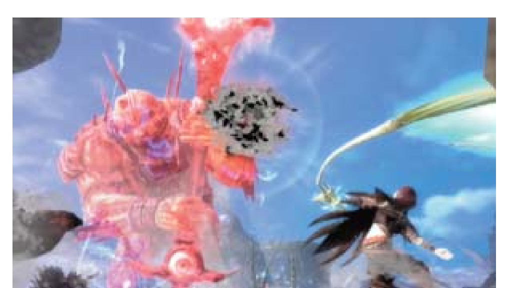
Playstation Vita se juegan mucho en el envite, por lo que no se pueden permitir el menor descuido.

En palabras del propio Inafune, cuando vio por primera vez las posibilidades y capacidades de Playstation Vita pensó que era la plataforma idonea para un concepto de juego que tenía en mente, se lo propuso a Sony que aceptó encantada la propuesta, y de ahí a que Soul Sacrifice llegue a las tiendas europeas el próximo 1 de mayo (ya está disponible en Japón) solo han pasado miles y miles de horas de duro trabajo.

Soul Sacrifice nace de una idea, de un concepto como dice su creador, que está convencido de que el 80% del éxito de un videojuego es el concepto en el que se basa. El concepto de Soul Sacrifice sería ¿que estás dispuesto a sacrificar por la victoria? Al principio serán objetos comunes o armas de los que deberemos prescindir para lograr magias u otros objetos que nos ayuden a seguir adelante en nuestra aventura. Más tarde la cosa se complicará, y tendremos que ofrecer partes de nuestro cuerpo a cambio de nuevos poderes, objetos o magias; como en uno de los trailers publicados por la desarrolladora en el que nuestro protagonista obtiene una espada a partir de su ¡columna vertebral! Este proceso es el que siguieron la mayor parte de nuestros enemigos hasta convertirse en criaturas monstruosas, que es lo que deberemos evitar nosotros. Encontrar el equilibrio entre prescindir de partes de nuestro cuerpo sin llegar a sacrificar el alma al que hace referencia el título del juego será uno de los alicientes del mismo, ofreciendo algo que es totalmente novedoso y que promete llevar la jugabilidad de un título de acción en tercera persona un paso más allá.

Cuando se presentó Soul Sacrifice muchos vieron en él un clon más de God of War por el





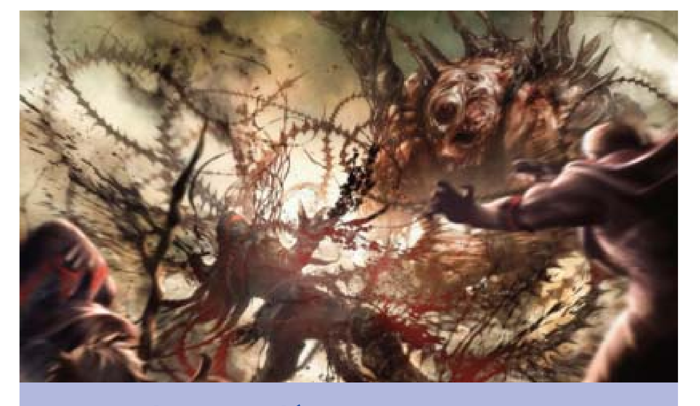


“El “concepto” es el 80% del éxito de un videojuego”

Keiji Inafune

tipo de juego y lo crudas que eran las imágenes mostradas. Otros vieron el Monster Hunter que muchos reclaman en la portátil de Sony para el despegue en ventas en Japón que no se termina de producir. Algunos otros vieron un cierto parecido con el Dragon´s Dogma de Capcom, con el morbo que ello conlleva. Es cierto que puede tener parecidos e inspiraciones de todos esos juegos e incluso de otros muchos, sobre todo en el diseño de algunos enemigos que se han visto, pero Soul Sacrifice parece tener personalidad propia, busca su hueco en una plataforma que puede suponer un arma de doble filo, por un lado no termina de despegar en ventas con un parque de consolas muy por debajo de lo esperado por Sony. Por otro lado, Soul Sacrifice se encontrará a un grupo de jugadores ávidos de llevar a sus portátiles títulos de calidad más allá de ports de juegos para sobremesa que probablemente ya han jugado. Ahí está el mercado del nuevo título de Inafune y su probable éxito, en el caso de que responda a las expectativas creadas. El recibimiento entre el público japonés ha sido bastante bueno y las calificaciones de la crítica también, a pesar de que se hablaba de que era un título de un perfil bastante occidental.

Más allá de las novedades en el "concepto" del que tanto gusta hablar a su creador, Soul Sacrifice es un Action RPG de los que tantos estamos recibiendo últimamente. Ese género en el que se mezclan a partes iguales los combates en tiempo real de los hack'n'slash y los sistemas de inventario y desarrollo del personaje de los juegos de rol clásicos, que se suelen desarrollar en universos fantásticos en los que lucharemos contra criaturas de todo tipo con armas y magias que podremos ir mejorando durante el juego. En un videojuego de este tipo hay un elemento que es fundamental a la hora de lograr un resultado satisfactorio para el jugador, y que en esta ocasión se ha dejado un tanto de lado, al menos a la hora de la campaña de comunicación en la que se ha incidido mucho en la posibilidad de sacrificar partes de nuestro cuerpo a cambio de mejoras y magias, pero poco o nada se ha



Los enemigos también han pasado por el proceso de sacrificar partes de su cuerpo hasta convertirse en criaturas grotescas

hablado del sistema de combate. Por lo que se puede ver en los videos publicados por la editora, encontraremos unas luchas muy al estilo God of War, habrá fases en las que deberemos enfrentarnos a un número elevado de rivales hasta llegar a una zona en la que nos las veremos contra un enemigo mucho mayor que nosotros, que deberemos ir debilitando hasta que lo podamos rematar.

La historia de Soul Sacrifice está también muy ligada al concepto de juego. Nos introduce en un libro mágico y nos pone en la piel de un esclavo al servicio de un brujo, que podremos personalizar tanto a nivel físico como de capacidades y habilidades. Como tal deberemos ir librando los combates que se reflejan en el libro, al mismo tiempo que con nuestras decisiones y sacrificios vamos reescribiendo la historia del juego. Nada que no hayamos visto antes pero con una ambientación y un desarrollo mucho más oscuros y adultos de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos.

El apartado gráfico parece estar también bien resuelto, se ha desarrollado una versión del motor MT Framework para tratar de sacar el máximo rendimiento a la portátil de Sony. El objetivo es mostrar muchos enemigos y/o criaturas enormes en escenarios abiertos sin ningún tipo de ralentización en la acción ni caídas perceptibles en la tasa de frames. Los gameplay mostrados y los primeros análisis del juego en tierras niponas indican que se ha conseguido, e incluso hablan del mejor apartado gráfico hasta la fecha en PS Vita por encima de juegos como Uncharted: Golden Abyss o Ninja Gaiden Sigma 2 Plus.

Espectacular se promete la banda sonora de Soul Sacrifice; en sus créditos aparecen los nombres de Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenogears o Kid Icarus: Uprising) y Wataru Hokoyama (Resident Evil 5 y Afrika), que seguro logran aportar al título la epicidad que solo una gran “soundtrack” y apartado sonoro pueden lograr.



Soul Sacrifice no será un videojuego para todas las edades, ni para todos los estómagos. El nivel de gore y violencia es elevado



Valoración:

Playstation Vita está muy necesitada de juegos que vendan la consola. Y lo que viene, sin ser malo, no lo parece ser suficiente.

Muchos juegos de complemento de catálogo pero ningún bombazo que ayude a dar el salto que Vita tanto necesita. Sony tiene muchas esperanzas puestas en Soul Sacrifice y la verdad es que es lógico, a poco que se promocione como se debe, tiene toda la pinta de convertirse en el juego referencia de la consola y ¿por qué no? en una franquicia que sea capaz de vender consolas por sí misma. Pero con el panorama de sequía en cuanto a lanzamientos que encadenamos mes a mes, es condenarse a agarrarse a un clavo ardiendo.

josé barberán

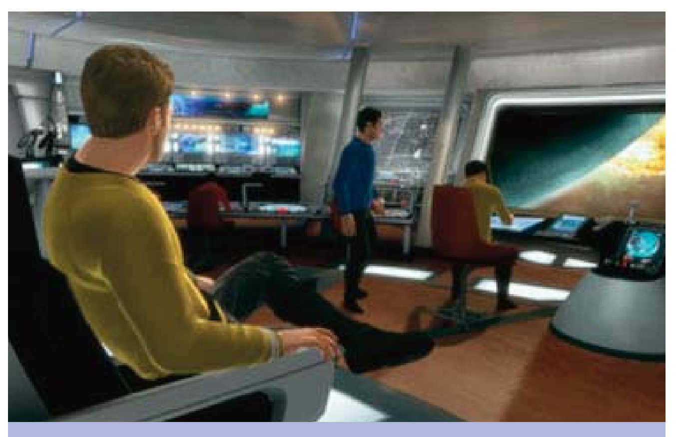


Star Trek: The Video Game

Pongan sus phasers en "acción trepidante"

La reinvención de la franquicia espacial televisiva por excelencia a cargo de J. J. Abrams llega a la galaxia de los videojuegos. La nave Enterprise seguirá con su misión y viajará audazmente hacia nuestros sistemas domésticos

Aunque no se prodigan tanto como otras licencias, los miembros de la tripulación del USS Enterprise, embarcados en su misión de cinco años dedicada a descubrir nuevos mundos y viajar donde nadie ha llegado jamás, no son unos completos desconocidos en el mundo del videojuego ni mucho menos. Y su más reciente encarnación a cargo del director J. J. Abrams y un nuevo reparto más juvenil se presta en gran medida a volver por estos pagos a velocidad de curvatura.



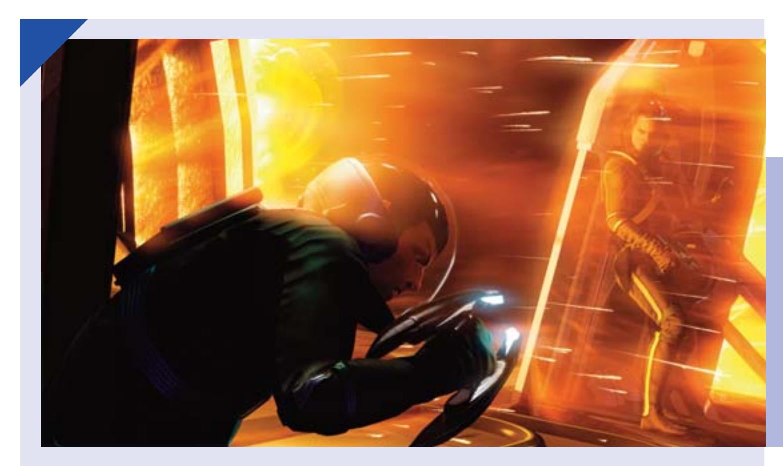
Tendremos que tomar nuestro asiento en el puente de la Enterprise cuando no nos lancemos a la acción como intrépidos aventureros

Una posibilidad que el estudio Digital Extremes y Namco Bandai materializarán el pró-

ximo mes de abril cuando se lance Star Trek: El Videojuego, la primera adaptación para las máquinas de la presente generación de esta nueva hornada de aventuras cinematográficas en el universo creado por Gene Roddenberry. PlayStation 3, Xbox 360 y PC albergarán en sus circuitos las correrías interestelares del capitán James T. Kirk, el señor Spock, el doctor "Bones" McCoy y el resto de sus compañeros de a bordo.

Y, siguiendo la filosofía de los actuales proyectos cinematográficos, parece que la acción intensa será un ingrediente clave en el juego de Digital Extremes, quienes ya han mostrado el primer diario de desarrollo de su título junto a unos cuantos tráilers que son toda una declaración de intenciones.

De lo visto en ellos se puede deducir que buena parte del peso de la aventura recaerá, como no podía ser de otra manera, sobre los hombros de Kirk y Spock, la pareja de aventureros espaciales y mejores amigos, que de nuevo volverán a salvar el Universo cada uno a su estilo. Y es que frente al arrojo impulsivo y prácticamente irresponsable de Kirk, la frialdad y



Exploración y acción serán las bases de Star Trek: The Video Game. No podía ser de otra manera

calculadora mente lógica de Spock proveerá el característico contrapunto entre ambos, lo cual también se traducirá a efectos de juego.

De esta manera, cada uno de los personajes contará con habilidades propias acordes a su personalidad. Sin ir más lejos, sus propios desarrolladores definen a Kirk como una especie de “cowboy” espacial al que no le caen los anillos por sacar a pasear el phaser y liarse a tiros. Por su parte, Spock será más reflexivo y diplomático, y por tanto más inclinado al subterfugio y las tácticas de sigilo e infiltración. Y, cómo no, no le faltarán sus habilidades mentales ni su famosa pinza vulcana, lo que a buen seguro arrancará un gesto de aprobación a más de un fan de la serie.

Pero casi tan importante o más que Kirk, Spock, Uhura, Scotty, Sulu, Chekov y el resto de abnegados tripulantes en skijama de la Federación de Planetas Unidos, es el propio vehículo a bordo del que todos ellos parten hacia la aventura. La Enterprise será, prácticamente, un personaje más en Star Trek, teniendo que asumir sus mandos en diversos momentos y enzarzarnos en cruentas batallas en las que los torpedos de fotones hablarán por nosotros.

Pero si hablamos de Star Trek, no podemos dejar de lado al resto de razas interplanetarias que pueblan el espacio. No solo humanos y vulcanos estarán presentes en este juego, sino que viejos conocidos y nuevas amenazas por igual harán acto de presencia. A falta de saber si veremos a los esperados klingons o si los romulanos y demás especies volverán a las andadas, Namco Bandai ha mostrado imágenes de algunos de los seres monstruosos a los que tendremos que hacer frente.

Star Trek: El Videojuego parte de salida con la idea de reflejar el rico mundo de la serie, o más concretamente del nuevo con-

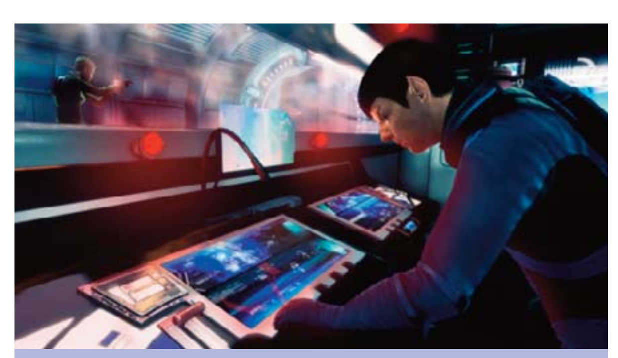
La cooperación entre los personajes y complementar sus habilidades será crucial



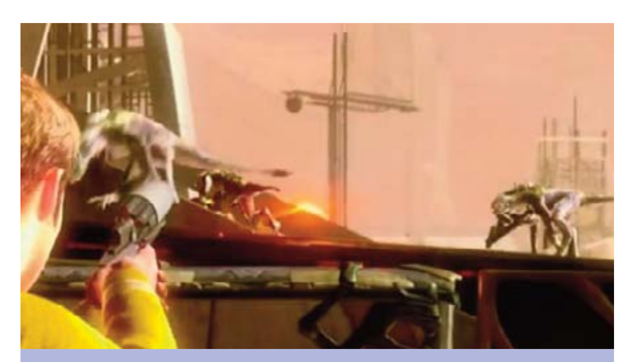
cepto de esta en el que se basa, en un juego que le haga justicia. La tarea no es envidiable, puesto que una marca tan importante siempre es delicada de tratar, como bien sabrán los fans de Star Wars. A su favor juega, sin embargo, que el reinicio ha propiciado un cierto aflojamiento del corsé serio y sesudo al que se asociaba esta licencia y Digital Extremes parecen dispuestos a desmelenarse. El material mostrado hasta ahora muestra acción, acción y más acción, pero ante todo un concepto: cooperación. La complementación entre los personajes y sus capacidades será vital no solo a nivel narrativo sino también a efectos de juego.

Declaradas estas intenciones, solo queda esperar a que el producto final esté a la altura de lo que promete y de lo que se espera de él. Su tarjeta de presentación, la verdad sea dicha, es bastante impresionante e invita al optimismo, pero habrá que esperar a finales de abril para poder comprobarlo de primera mano. Cuenta con una gran baza consistente en personajes muy queridos por el público y las características propias de un mundo que ha encandilado a generaciones, y que ahora se ajusta al signo de los tiempos.

Disparar torpedos de fotones, hacer una pinza vulcana, decir aquello de "Scotty, súbame", oír a Spock recordándonos a la mínima oportunidad que lo que observa no le parece lógico, pedir a Uhura que abra las frecuencias de saludo o escuchar los chascarrillos de McCoy son cosas a las que pocos harán ascos. Condimentadas con un buen juego, puede ser una mezcla estupenda. Por ello, deseamos larga y próspera vida a este proyecto de Digital Extremes.



El arrojo y la capacidad táctica de Kirk frente a la mente fría y la astucia de Spock será un contraste que nos abrirá posibilidades



El universo Star Trek recreado por J. J. Abrams se presenta como un gran escenario para plantear una aventura de acción

Valoración:

Buen caldo de cultivo es el que han escogido Digital Extremes y Namco Bandai. Vamos a ser francos, el público pide un gran juego de Star Trek a gritos, y la nueva hornada de películas es la excusa perfecta. Y no se trata de las ancestrales rencillas entre los fieles a Star Wars y los acólitos de Star Trek, sino de que realmente hay material para poder dar a luz un producto de garantías.

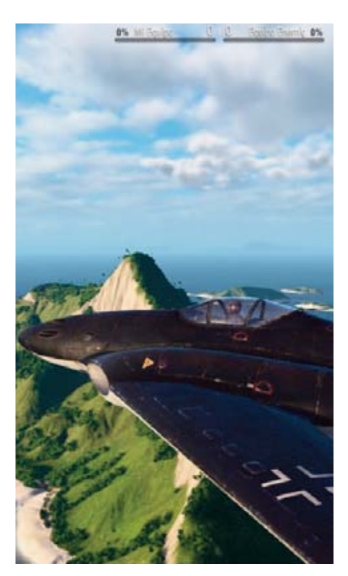
Como ya hemos comentado en el texto, saldremos de dudas en el mes de abril. Hasta entonces, seguiremos recibiendo más materiales y noticias del juego que poco a poco nos harán ver si sus mimbres se han tejido debidamente. Esperamos que así sea.

juan elías fernández

World of Warplanes

Héroes del cielo

De la mano de Wargaming.net, creadores de World of Tanks y esta vez desarrollado en el espacio aéreo, nos llega la Beta de este otro MMO ambientado en un escenario de guerra persistente. "Flaps on" y que vuele el mejor



Sería raro que tras el éxito de **World of Tanks**, los chicos de Wargaming.net no se pusieran manos a la obra en el desarrollo de otro videojuego que explotara de igual a igual las mismas posibilidades multijugador. Un nuevo título en el que decenas de jugadores de todo el mundo se enfrentaran entre sí, empleando para ello un vasto mapa y el material bélico a su disposición.

Y sabedores de que todavía quedaba mucho terreno por explorar, se lanzaron a la aventura allí donde las pesadas cadenas de los tanques no llegaban. Allí en aquel lugar que se abría inmenso por encima de sus cabezas, dejando atrás villas y ciudades para cambiar por completo de ambientación. Y es que este nuevo título, del cual estamos jugando la **beta** a la espera del producto completo, nos invita a subir a la cabina de algunos de los ingenios voladores más importantes de la historia de la aviación. Así pues, y mientras aguardamos al futuro **World of Battleship** --en el que al parecer se encuentran trabajando casi de forma paralela-- os damos la bienvenida a las que son nuestras primeras impresiones en este todavía mejorable **World of Warplanes**.



World of Warplanes, pese a ser más arcade que simulador, permite modificar algunos aspectos internos de cada avión

Arcade o simulador

Sin duda alguna, lo que cualquier aficionado a los juegos de aviones se estará preguntando, es si esta Beta parece volar hacia el objetivo (por alusión) de demostrar en pantalla la sensación de pilotaje que, salvando las distancias obviamente con la realidad, podríamos tener una vez a bordo de cualquiera de las decenas de aviones con los que el título pretende impresionarnos. Nada menos que, por el momento, hasta setenta aeroplanos y que siguen aumentando con cada nueva actualización.

Hemos de decir entonces, que por el momento nos deja en un término medio aunque sí es cierto que lo visto hasta ahora parece declinarse más hacia el género arcade que por el de la simulación. Y es que los aviones, aunque cada uno con sus diferentes características y la posibilidad de mejorar tanto su fuselaje como el armamento y el motor (intercambiando nuestra experiencia por oro y éste a su vez por artículos), poco o nada se diferencian una vez metidos en combate salvo por su velocidad máxima, giro y efectividad. Todos se manejan igual (e incluso bien con el ratón). Además, y puesto que todavía **no existe una campaña**, los objetivos fundamentales a completar

Por el momento la Beta nos permite el juego por equipos tanto contra bots como contra jugadores humanos en únicamente un par de mapas. No existe un modo Campaña

únicamente pasan por derribar todos los aviones enemigos o hacerlo con instalaciones, fábricas y bases, portaaviones y todo tipo de dispositivos antiaéreos tanto terrestres como navales, siempre del equipo contrario. Aquellos que ya

El juego no pierde el tiempo en aterrizar y despegar. En cambio, nos lanzará directamente en vuelo y al combate

hayan probado las excelencias del famoso **IL2** en multijugador y busquen un comportamiento más realista en la aeronave, no encontrarán aquí por el momento un sustituto de provecho. Ni qué decir tiene que el juego peca quizás de rotunda inmediatez, que atraerá a los que no busquen más complicaciones que una partida rápida pero que desilusionará a los que busquen algo más cercano a la simulación. Al menos en la beta. Porque puesto que aún no existe una campaña como tal, tampoco deberemos invertir nuestro tiempo en aterrizar o despegar. El juego nos lanza directamente al combate, desde el aire y sin mediar mucho más.

Técnicamente...

Evidentemente el juego no es un portento de ésta ni de la próxima generación, aunque lo que se ha visto en esta versión de prueba no pinta del todo mal. Si bien hemos experimentado errores como salidas al escritorio al subirle la resolución y los filtros en los dos equipos de testeo, lo cierto es que el juego luce con un muy buen nivel de detalle incluso en la configuración por defecto. Agua, rastros de trazadoras, y otros efectos como el humo o las explosiones (estas últimas todavía muy mejora-

En el aire no hay donde esconderse

Sabemos que estamos ante una Beta, pero existe un pequeño gran defecto, derivado del territorio sobre el que nos movemos, que afecta directamente a su jugabilidad.

Estamos hablando del tamaño de los mapeados. Insuficiente en el caso de encontrarnos en combate con más de 16 jugadores al mismo tiempo, anulando cualquier tipo de estrategia y que nos veamos aún siendo más veteranos y diestros, abatidos por novatos oportunistas en cola. Y es que salvo por las nubes, en el aire pocos lugares por no decir ningunos, existen para esconderse.

Las nubes en el juego son densas y ocupan volumen como lo harían en la realidad











Tendremos que andar con mucho ojo ante el poderío de la artillería antiaérea tanto terrestre como naval

bles), no son el último salto tecnológico que el hardcore espera en un juego de estos tiempos pero resuelven la papeleta bastante bien.

Sin embargo la joya y el motivo en el cual han invertido más esfuerzo los desarrolladores, son los diferentes modelos de los aviones, los cuales podremos modificar externamente desde el **Hangar**. Son tantos y tan variados, que deberemos ahondar intensamente en sus especificaciones si con ello queremos convertirnos en los amos y señores de los cielos --lo cual nos llevará un buen tiempo-- Además, éstos se encuentran divididos por categorías, clases y épocas, que irán desde la I hasta la X (en números romanos), siendo la última la de los aviones más modernos y potentes.

Y lo mejor: el juego está perfectamente escalado para correr en equipos más antiguos, ampliando de ese modo el parque de usuarios que quieran acercarse.

Valoración:

Salvo errores puntuales tanto a nivel técnico como jugable, podemos decir que esta Beta nos ha dado muy buenas sensaciones. Es un título inmediato, adictivo y con bastante relativa información para los aficionados a la aviación. El hecho de que aún siendo demasiado arcade podamos ir mejorando --previo gasto de nuestros puntos de experiencia-- poco a poco y de forma interna cada uno de los aviones, aumenta enormemente su jugabilidad. Echamos de menos un modo Campaña y un manejo mucho más diferenciado de cada tipo de avión, pero su sencillez, variedad de aviones, total ausencia de lag y suavidad, lo hacen merecer como un MMO con bastante potencial.

daniel meralho

Luigi's Mansion 2

El cazafantasmas que llevaba 11 años dormido

Ya está a la venta la secuela de Luigi's Mansion tras once años de letargo. Esta nueva versión para la Nintendo 3DS promete conservar la divertida jugabilidad del título de GameCube pero con un contenido mucho más amplio

Parece que fue ayer, pero ha pasado ya 11 años desde que salió Luigi's Mansion para la Nintendo GameCube. A pesar de ser uno de los juegos más vendidos de esa plataforma, no habíamos vuelto a tener noticias de una posible secuela. Hasta aquel E3 en el cual supimos del desarrollo de Luigi's Mansion 2 para la 3DS. Y cuando esta revista se publique ya estará a la venta en Europa tras tanto tiempo.

En aquel juego, y también en la secuela de la que hablaremos a continuación, encarnamos a el eterno segundón hermano de Mario.



El juego incluirá un modo multijugador local para cuatro jugadores con desafíos divertidos, como acabar con todos los fantasmas de una mansión





Tras estar once años escondido...

Ha aparecido de nuevo esta saga que aunque no llegó a ser un bombazo sí que vendió bastante bien en GameCube y recibió críticas positivas por su ingeniosa y fresca jugabilidad pero también negativas por la escasa duración del juego original (4-5 horas)

Y después de ese tiempo tenemos ya entre nosotros a su sucesor, que promete más horas de juego, más escenarios distintos, un modo multijugador, gráficos estereoscópicos y una jugabilidad más variada con distintos tipos de fantasmas.

¿Habrá merecido la pena tanta espera?

Esta vez el profesor Elvin Gadd, inventor de las ingeniosas armas de Luigi que describiré después, nos llevará a diferentes mansiones repletas de fantasmas. Esto es un cambio con respecto al juego de GameCube en el que tan solo visitábamos una mansión.

Realmente estamos ante una evolución de lo que ya vimos hace 11 años, con el 3D, mejor calidad y más horas de juego que las pocas que pudimos disfrutar en el primero.

Tendremos que explorar cada habitación de cada mansión minuciosamente, resolviendo los acertijos que se nos plantearán para poder avanzar y atrapando a los escurridizos fantasmas que tanto asustan a Luigi. Para ello tendremos una linterna y una aspiradora llamada Succionaentes.

Con ésta última podremos interactuar con el escenario en todo momento, absorbiendo un mantel de una mesa, una alfombra entre otras cosas para descubrir secretos. Gracias a esto da la impresión de que el escenario está vivo y que las mecánicas de juego están muy bien pensadas partiendo de algo tan simple.

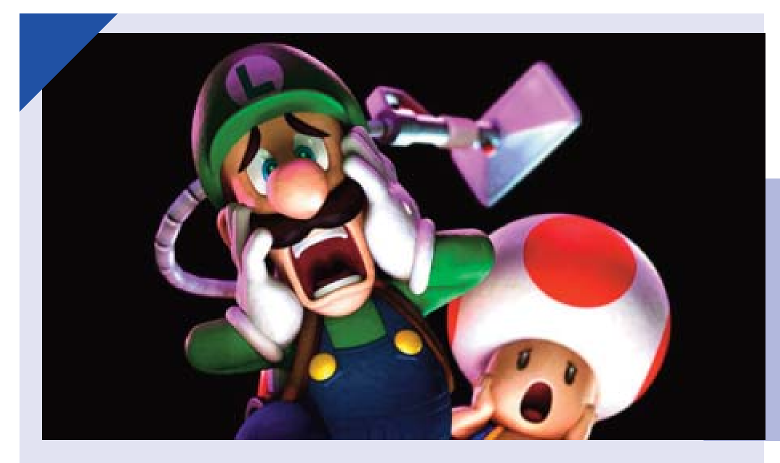
La combinación de estos dos objetos también será nuestra arma contra los fantasmas, que estarán por doquier en las mansiones. Tendremos que paralizar a los fantasmas con la linterna para luego poder absorberlos con la aspiradora al estilo “Los cazafantasmas”. No obstante, estos fantasmas se podrán resistir cubriéndose con objetos para evitar la luz de nuestra linterna. Existen varios tipos de fantasmas con sus peculiaridades a la hora de enfrentarnos a ellos.

En cuanto al control, es bastante simple en apariencia controlando a Luigi con el stick, caminando lentamente con A y corriendo con B, aspirando con R y tirando aire con L y controlando la cámara con X e Y.

La pantalla táctil también re-







A diferencia del juego de GameCube, el desarrollo tiene lugar en varias mansiones distintas

sultará muy útil en el juego, mostrándonos en todo momento el mapa de la mansión con todas sus plantas así como los objetos encontrados, los que necesitamos, nuestro nivel de vida o incluso para recibir los consejos del profesor Elvin Gadd

Como hemos dicho antes, el ingenio será muy importante en este juego, siendo cada estancia un verdadero rompecabezas. Y contra los fantasmas tampoco sirve aporrear botones a diestro y siniestro, hace falta seguir una estrategia concreta para cada tipo.

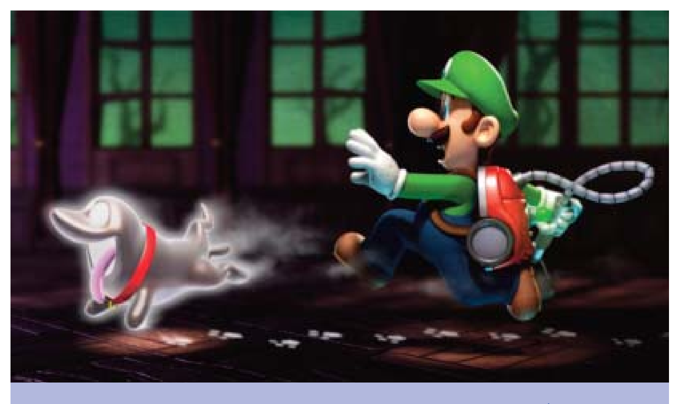
El método para capturar a los fantasmas, que ya he explicado antes resumidamente, se basa en la combinación de la linterna y la aspiradora. Con el fogonazo de la linterna los atontaremos y tras empezar a absorberlos con la aspiradora aparecerá una cuenta regresiva encima suyo mientras se resisten. Deberemos succionar en la dirección contraria a la que huyen hasta que esa cuenta llegue a cero y sean finalmente absorbidos.

El humor abundará en este título, como en el anterior, desde la propia situación de una mansión encantada con fantasmas bastante desenfadados hasta algunos momentos en las que encontraremos a esos seres. Que no os extrañe ver a fantasmas con gafas de sol para evitar nuestra linterna, o tomando una ducha en el baño que estamos explorando.

Llegado un punto de la historia aparecerá un perro fantasma al que le encanta el oro. Para seguirle la pista usaremos otro objeto, el desocurizador, que nos mostrará sus huellas ocultas a simple vista.

El juego está dividido en misiones y cada mansión tiene un puñado de ellas. No obstante, no estaremos tan encorsetados y podremos volver a visitar zonas de la mansión de antiguas misiones y descubrir nuevos secretos.

Después de cada misión nos dicen cuántos objetos hemos cogido o nos hemos dejado y nos dan una valoración. Eso aumentará la duración total del juego para aquellos que quieran hacerse con todos y cada uno de los objetos de las mansiones.



Durante el desarrollo del juego aparecerá un travieso perro fantasma al que daremos caza siguiendo sus huellas con el desoscurizador

Por otro lado, el juego incluirá un modo multjugador local para hasta cuatro jugadores. Consistirá en formar equipo para atrapar a todos los fantasmas de una mansión antes de que se acabe el tiempo. No podía faltar el enemigo final contra el que todos los jugadores deberán colaborar para vencer.

También existirán otros modos distintos de multijugador. En uno deberemos encontrar al perro fantasma y aspirarlo y en otro se colocará a cada jugador en una parte aleatoria del mapa y con un tiempo límite deberán encontrar la salida.

A nivel gráfico, el juego tiene una muy buena pinta. Los escenarios están repletos de objetos con los que podemos interactuar y todo tiene muy buen aspecto. El efecto 3D también está bastante conseguido y nos ayuda a sumergirnos aún más en el simpático mundo de Luigi's Mansion 2.

Parece que el sonido también acompañará en la ambientación "terrorífica" del juego, con melodías bastante apropiadas y todo tipo de efectos de sonido del entorno y de la voz del propio Luigi.

En definitiva, un título a tener en cuenta. Es cierto que es muy continuista con respecto a su antecesor, y que salvo algunas novedades y un contenido mucho mayor el concepto sigue siendo el mismo. No obstante, eso tampoco tiene nada de malo y en una saga que llevaba 11 años hibernando la verdad es que parece algo muy nuevo.

En una época en la que abundan juegos de acción pura, sin tiempo ni necesidad de pensar en nada y en los que únicamente hay que disparar y "tirar para adelante" no están de más títulos como éste, algo más pausados donde hay que explorar cada recoveco y pensar para poder avanzar. Todo ello con un diseño realmente simpático y una jugabilidad muy ingeniosa que parte únicamente de un puñado de objetos y del escenario.

Lo podremos encontrar en las tiendas ya mismo. ¿A qué esperas?



Gracias a nuestra "Succionaentes" no solo podremos combatir a los fantasmas, también interactuaremos con el escenario



Valoración:

Han tenido que pasar once años para que Nintendo se decida a sacar una secuela del, tan querido por los jugadores de GameCube, "Luigi's Mansion" y tenga la oportunidad de corregir sus fallos y añadirle más contenido.

Y lo hace, cómo no, en 3D y con las novedades técnicas que supone la Nintendo 3DS con respecto a la GameCube.

Dentro de poco podremos saber si esta secuela es capaz de conservar esa divertida y original jugabilidad que tanto gustó hace más de una década y si el contenido que presenta no es tan escaso como lo fue el de su antecesor.

octavio morante



Injustice: Gods Among Us

¿Quién vigila a los vigi... a la Liga de la Justicia?

Desde el primer avance que esta revista publicó ha habido importantes novedades y cambios en un juego que entusiasma y escama a partes iguales. En unas semanas estará en nuestras tiendas pero...¿qué sabemos de él?

Desde hace algo más de una década y fruto de la crisis creativa de Hollywood (de la que nos gusta hablar para hacernos los entendidos) los personajes de cómic, ya sean superhéroes o no, han sido fuente de inspiración rentable y continua para más de un estudio avispado.

Cada vez que se hace una película de un cómic también suele traer consigo un "videojuego de película" que apenas cubre los estándares de calidad esperables para unos críticos tan profesionales como nosotros. Batman y Spiderman son los únicos héroes cuyos juegos no siempre se deben a pelícu-



Los héroes sin poderes como Flecha Verde tendrán que hacer gala de uso de todos sus trucos para enfrentarse a titanes como Solomon Grundy

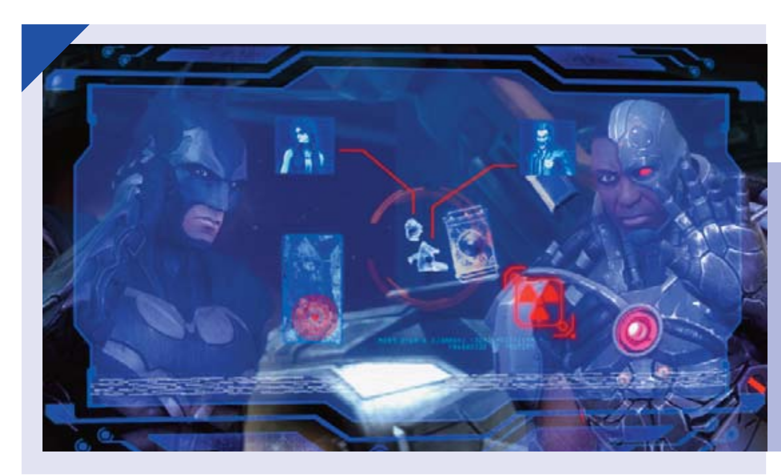
las, y las últimas entregas, precisamente por eso, han mejorado considerablemente.

Injustice: Gods Among Us viene a intentar subirse al carro de los buenos juegos que no salen al mercado por una excusa cinematográfica. Y eso se nota.

La historia del juego trata sobre el momento en que uno de estos héroes perfectos e imperturbables sufre una pérdida personal de tal impacto que le hace volverse contra el mundo que ha jurado proteger: Superman se convierte en un dictador y es Batman el líder de la resistencia (¿quién mejor?).

No quiero revelaros los motivos, las causas ni las consecuencias de ello. Sólo comentaré que aquellos queridos lectores que sean aficionados a los cómics y hayan disfrutado de la novela gráfica ”Hijo Rojo”, notarán varios paralelismos entre esta trama y la de Mark Millar (Kick-Ass, Nemesis, Wanted...).

De hecho, empecemos hablando del “modo historia”. No serán únicamente combates sucesivos sin ton ni son, sino que tendremos que realizar acciones específicas durante situaciones



El modo historia, en el que jugaremos como varios personajes, recuerda a la novela “Hijo Rojo”

muy variadas que enriquecerán la experiencia jugable de un título de lucha, haciéndolo más dinámico e interactivo, teniendo que manejar cada cierto tiempo a un personaje diferente. Y es que la historia de Linterna Verde no será la misma que la de Flash.

La cifra de personajes parece que abarca a prácticamente todos los buenos y malos importantes, pero también a algunos que no habían tenido la oportunidad de salir en un juego hasta ahora (o desde hacía más de veinte años), como Flecha Verde, Flash, Aquaman... Así mismo, entre las nuevas incorporaciones cobran especial importancia Deathstroke, un maestro asesino capaz de luchar de igual a igual con Batman y Nightwing a la vez y Juicio Final.

Sí, amigos míos. Juicio Final. La criatura alienígena famosa por ser quien mató a Superman en una historia desgarradora se presenta aquí como uno de los jefes finales y con un aspecto aterrador.

Como vemos, parece que habrá personajes para todos los gustos diferenciando claramente entre aquellos con poderes y con "artilugios". De estos últimos, Batman, Nightwing, Flecha Verde, o Catwoman harán uso de sus armas durante el combate y provocarán cambios sustanciales en sus estilos de lucha mientras las empleen. De modo que a nivel jugable, Injustice: Gods among us se presenta con suficiente profundidad como para codearse, al menos de entrada, con algunos grandes del género, siendo más que un "machacabotones" del tipo Smash Bros o Blaz Blue.

A nivel gráfico, sin embargo, parece que el título presentará luces y sombras por igual. Si bien los modelados de los personajes son bastante acertados y los escenarios están repletos de vida, detalle y elementos con los que interactuar durante todo

Deathstroke es uno de los debutantes, un maestro asesino capaz de vencer a Batman



el combate, las animaciones son tal vez demasiado bruscas y rápidas, llegando incluso a parecer que algunos movimientos resultan del todo antinaturales. Es una lástima que un trabajo tan profundo no luzca como podría debido a una animación demasiado forzada.

Pero bueno... ya veremos cómo acaba resultando el producto final.

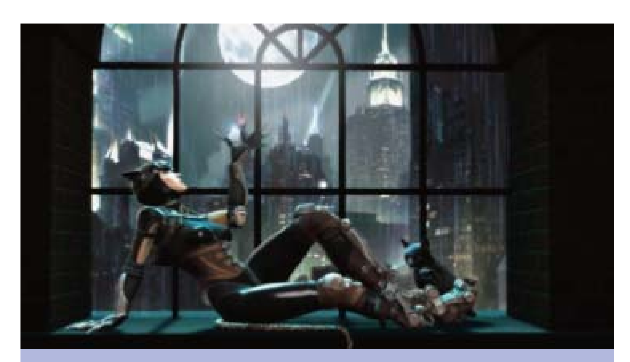
Como añadido destacable merece la pena mencionar varios DLC que saldrán como acompañamiento al juego en la edición coleccionista y normal, así como otros que saldrán a la venta en los días posteriores. Este contenido descargable vendrá en forma de Skins para varios personajes, como el de la foto de abajo a la izquierda del Batman "Zombi" durante "La noche más oscura" (para todos los personajes del juego) o los mismos trajes de la ya mencionada "Hijo Rojo" para Superman, Wonder Woman, o Batman; otro pack con la ropa que llevan actualmente en las series mensuales... amén de varios elementos desbloqueables conforme avancemos en la historia como aún más trajes alternativos o misiones secundarias.

Los actores de doblaje en la mayoría de los casos son aquellos que ya han prestado su voz a dichos personajes en alguna ocasión (como Christopher Meloni a Linterna Verde en "Primer Vuelo") o la voz más querida y prestigiosa de todas: Kevin Conroy, quien dio vida a Batman en la serie animada de los noventa, en los dos juegos de la serie Arkham y en casi todas las películas animadas que han salido al mercado.

El mes que viene desde GTM traeremos un análisis en profundidad de Injustice: Gods Among Us y veremos qué al va la cosa.



Algunos luchadores, como Nightwing, combatirán con o sin armas y su estilo variará considerablemente en función de ello



La estética de los personajes adopta un look más realista pero sin abandonar la esencia que les ha hecho leyendas de los cómics

Valoración:

Injustice: Gods Among Us es un título que despierta mucha simpatía por el diseño, historia y planteamiento y porque permitirá a más de un friki (entre los que me incluyo) darle una paliza a Superman al más puro estilo Frak Miller.

Sin embargo, no todo son rosas. Unos gráficos buenos sin más juegan en su contra, al igual que unas animaciones demasiado forzadas. Por otro lado, cuenta con luchadores más que sobrados como para satisfacer al más versado amante del género de lucha.

¿Cómo se solucionará todo?

RODRIGO OLIVEROS OÑA



Dragon’s Dogma: Dark Arisen

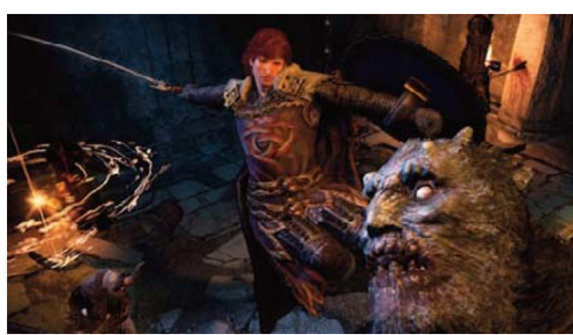
Una maldición en forma de isla

La expansión de la sorpresa del Action RPG del año pasado viene para recordarnos lo notable que es junto a una nueva isla maldita llena de monstruos que quieren matarnos. ¿Preparados para visitar Bitterblack?



Seguramente nadie en Capcom se esperaba el rotundo éxito, tanto de crítica como de ventas, que acompañó a Dragon’s Dogma, un juego que intentaba separarse un poco del rol oriental para acercarse más a lo que otros juegos occidentales consiguieron aunque, obviamente, con los toques que sólo la compañía japonesa puede hacer. Capcom consiguió crear con este título un juego más que decente en el que elementos como el RPG y la acción se mezclaban de forma genial con ciertas pinceladas de Monster Hunter y un tono más oscuro en su ambientación.

Tanto ha sido el éxito que Capcom ha decidido lanzar una expansión al título original llamada Dark Arisen que también incluirá el título original para todos aquellos que dejaron pasar la primera oportunidad y lo más importante es que llegará ¡a precio reducido! Dejando a un lado las celebraciones y vitores por esta última parte, centrémonos en lo que nos deparará esta expansión. En primer lugar, los veteranos del juego, aparte de recibir unos jugosos extras por tener la versión original del juego, podrán acceder directamente a la nueva zona, una isla maldita a la que



La oscuridad en Dark Arisen será uno de nuestros mayores enemigos ocultando peores amenazas

podrá llegarse desde las tierras de Cassardis tras hablar con una misteriosa mujer. Al llegar a la isla, nuevas mazmorras acompañados de nuevas amenazas intentarán acabar con nuestra vida y la de nuestros peones en Bitterblack, entre ellas, la mismísima Muerte, la cual si acaba con la vida de nuestros compañeros, habrán muerto para siempre.

Junto a la Muerte, otros enemigos que recuerdan a cíclopes y al mítico contemplador de cierto clásico juego de rol pueblan los oscuros rincones de esta isla maldita en el que nuestro avatar encontrará nuevas aventuras. Entre las principales novedades que incluirá Dark Arisen las más significativas se encontrarán en el campo jugable, ya que Capcom ha tenido en cuenta todo el feedback que los jugadores les ha enviado (sí, parece que no estemos hablando de la misma compañía) y ha prometido un mejor viaje rápido que sigue sin ser una función exacta a la que existe en títulos como Skyrim y un menú más intuitivo. Además, el nuevo contenido incluye un nuevo set de habilidades para que los jugadores aprendan nuevas y poderosas habilidades, más de 100 nuevas piezas de equipamiento, en especial para aquellos que se atrevan a aventurarse en las

Capcom fue inteligente y escuchó a los jugadores que disfrutaron del título original, mejorando algunos de los aspectos que consideraron más importantes

cavernas subterráneas, 14 nuevos personajes y mejoras para los peones, nuevos encantamientos para nuestro equipamiento, nuevas posibilidades para crear a nuestro avatar, identificación de objetos, la opción de seleccionar la pista de audio japonés (algo que nunca está de más para aquellos que sean fans de las voces originales), pero una de las novedades más significativas acorde a la isla maldita de Bitterblack serán los objetos malditos. Para poder usarlos tendremos que volver al principio de la isla donde nos espera Orla para que purifique estos objetos y podamos usarlos sin problemas. De paso, podremos volver a organizar nuestro grupo y reabastecernos de los objetos necesarios.

Dark Arisen no presenta una mejora gráfica significativa, tan sólo un cambio en la paleta de colores del juego

Por lo que hemos podido ver en los vídeos, Dark Arisen no presenta ninguna novedad gráfica, manteniendo el mismo estilo de su antecesor, con todas sus virtudes y defectos. Pero en esta expansión, las tonalidades son todavía más oscuras, y muchas veces parece que tendremos que luchar contra el brillo del juego para poder ver a estos enemigos ya que DA mantiene el estilo de Dragon's Dogma, y los enemigos no aparecen en el minimapa hasta que nos han atacado o nosotros hemos dedicido golpearles a ellos primeros, con lo cual, las emboscadas parece que van a ser mayores.

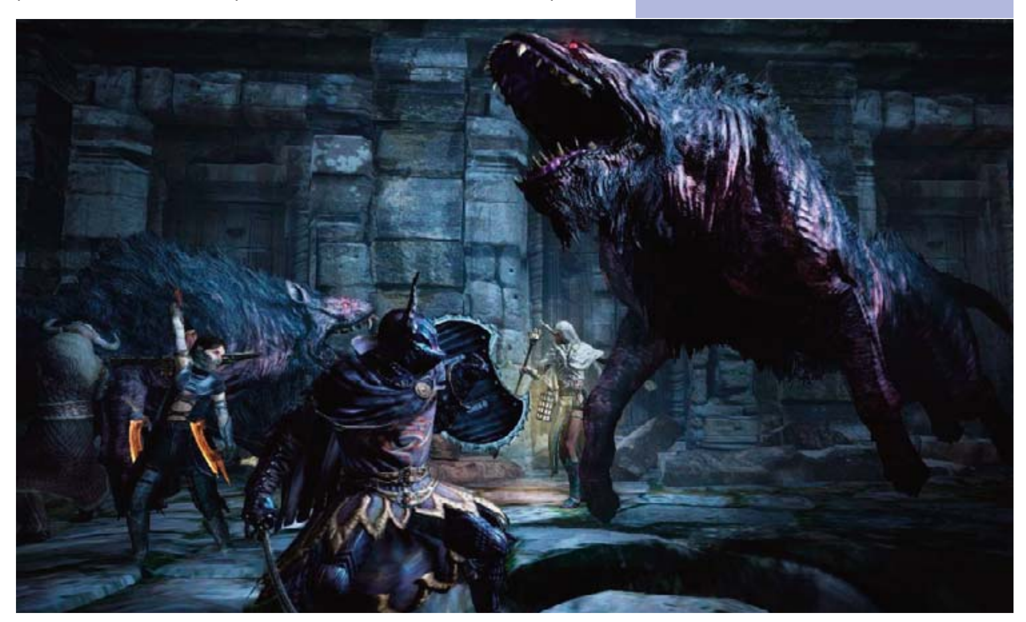
Para poder viajar con cierta seguridad a la isla de Bitterblack se recomienda que nuestro personaje se encuentre por lo menos a nivel 50. Probablemente, aquellos

Seguimos sin multiplayer

No todo podía ser del maravilloso y reluciente oro y es que, una vez más, Dragon's Dogma se queda sin componente multiplayer puro y duro, teniendo a nuestro alcance únicamente la posibilidad de enviar a nuestro personaje al mundo para que otros puedan invocarlo.

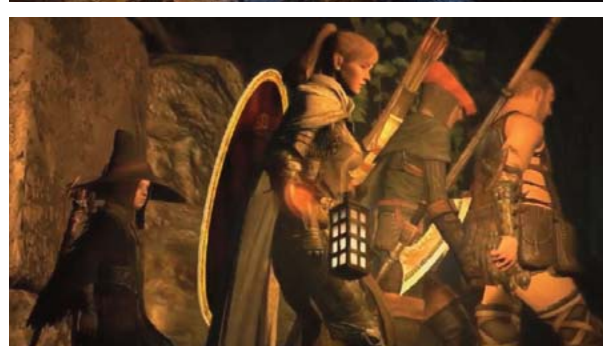
Resulta una lástima porque Capcom desaprovecha una característica que podría convertir a este título en uno de los indispensables de esta generación y a pesar de que pudiese haber limitaciones técnicas, deberían haberse esforzado un poco para poder incluirlo en Dark Arisen.

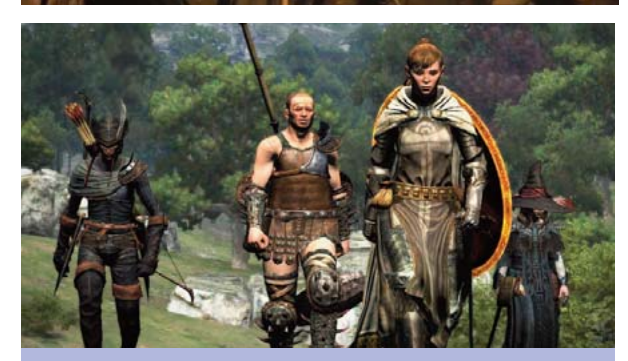
Nuevos y horribles enemigos se ocultan en los rincones de Bitterblack











Bitterblack presenta una historia que puede llegar a durar hasta las 20 horas, sumándose a las 50 de Dragon's Dogma

que ya jugaron en su momento habrán llegado a esta cifra, pero aquellos que no, que sepan que tienen por delante una aventura de por lo menos 50 horas que sinceramente, son inmensamente divertidas a pesar de algunos de sus fallos.

Sólo queda un mes para que podamos disfrutar de Dragon's Dogma: Dark Arisen y llega de la mejor forma posible, ya que en las tiendas tendrá un precio de tan sólo 29.99 €, especialmente barato si tenemos en cuenta que incluirá el juego original, que a día de hoy todavía se encuentra por más de 50 €, más esta expansión que alarga la ya de por sí, duradera vida de este juego. Parece que Capcom, por primera vez en mucho tiempo, ha dado un paso acertado tras múltiples fallos a la hora de elaborar sus juegos y tomar decisiones polémicas, gracias a una de las revelaciones del año pasado en cuanto a nuevas IPs del ocio electrónico.

Valoración:

Dragon's Dogma: Dark Arisen tiene como objetivo terminar de pulir sus, a veces, afilados bordes para crearse un nombre en la industria. Aun así, el éxito que ya tuvo en su momento el original ha llevado a Capcom plantearse la salida de una segunda parte. Quizá tiene que ver con cierto vídeo que pudimos ver en la presentación de PS4 que dejo a todos boquiabiertos.

De todas maneras, dejemos las especulaciones a un lado y podemos afirmar que para aquellos que jugaron a Dragon's Dogma, o a los otros que siguen pensándoselo, tienen en Dark Arisen la mejor forma para iniciarse en su mundo oscuro y cazar enormes monstruos. Siempre que su dogma se lo permita.

xavi martínez


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Relmente estas preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com
"Y si alguna vez hemos ofendido a alguien... ¡Qué se joda!"





desarrolla: crytek · **distribuye:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** español · **pvp:** 59,95€ · **edad:** +18

Crysis 3

El final del camino

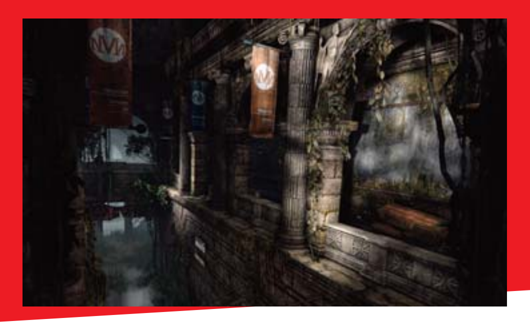
La lucha de Prophet contra la organización CELL y los propios Ceph parece no tener fin. El punto y final a uno de los mayores Benchmark de la historia de los videojuegos, cada paso que damos huele a cierre de trilogía



La saga Crysis ha pasado por grandes cambios desde la salida de su primera entrega, allá por el año 2007. Aunque manteniendo su esencia en todo momento, se pasaron de los amplios mapeados, planificación del combate, exploración, plena interacción con todo lo que nos rodeaba, a una mayor linealidad en pos de vivir una experiencia más cinematográfica, abarcar un mayor público y estar siempre en pleno fregado para que no nos perdiéramos jamás ningún pequeño detalle. Y aunque Electronic Arts prometió que en esta tercera entrega estaríamos a caballero entre las dos anteriores, la verdad es que se parece más a la segunda que a la primera. Y ojo, esto no es para nada un lastre pero sí una pequeña decepción para los que esperaban una vuelta a los orígenes más pura.

En Crysis 3 volveremos a presenciar un CryEngine 3 completamente desbocado. En el que la

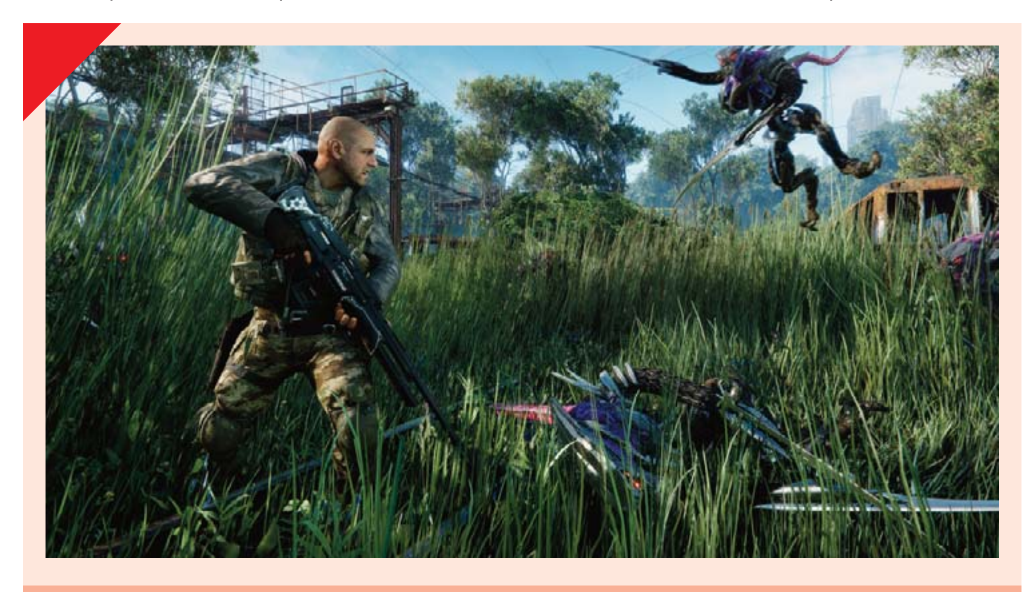
Crysis 3 sigue apuesta por continuar con la linealidad que ya iniciera en el anterior capítulo. La exploración queda en un segundo plano





travesía desde Alcatraz a través de la ciudad de Nueva York asediada por los Ceph, asistiremos a una de las campañas más intensas –y cortas- en lo que llevamos de generación. Rescatando los elementos que más gustaron de Crysis y Warhead, y usando como arma arrojadiza ese poderoso apartado gráfico por el que tanto destacó en su momento. Que todo hay que decirlo, era algo que sólo estaba al alcance para unos cuantos privilegiados en el mundo de los compatibles, y es que era todo un reto hacer "correr" al gigante de Crytek a máxima potencia. Por lo que en Crysis 3 volveremos a asistir a un precioso espectáculo de luces y lluvias de plomo donde todo está pensando para sorprender, y que aunque no llega al extremo que vivimos hace unos años, sí que es cierto que el título luce increíblemente bien. A pesar de tanto script y continuar en la línea más comercial que están marcando estas últimas tendencias. Convirtiéndose en un producto sólido y bien llevado de principio a fin en todo los aspectos que abarca.

Y es que la desarrolladora alemana parece especialmente obsesionada con eso; acabados de texturas, efectos, poligonado y una impresionante iluminación. Algo que parece poder convertirse en realidad –sobre todo en Xbox 360 y Playstation 3-, todo el juego ha sido configurado linealmente, lleno de scripts, largos pasillos y zonas del mapa bien diferenciadas que guiarán nuestro destino donde todo parece estar latente hasta que ponemos un pie en la zona y comienza el espectáculo. Y aunque goza de un planteamiento que sólo sorprenderá en la primera partida, sí que es cierto que se han esforzado especialmente en que esta montaña



CryEngine 3 se presenta con una carga poligonal brutal que exprime al máximo a nuestras consolas. Muy potente en todos los sentidos









rusa esté llena de suficientes cambios y variaciones como para no caer en la monotonía. Escenarios con diferentes niveles y varios caminos posibles que deberemos investigar y explorar para decidir una mejor estrategia de ataque, y que normalmente terminará con la búsqueda de algún botón, ascensor o puerta que nos abrirá paso hasta el siguiente bloque. Y en este sentido también, la mezcla de gigantes estructuras metálicas con la selva más profunda y frondosa, le viene como anillo al dedo a esta atmósfera que tendrá lugar 20 años después de la infección de Crysis 2, justo en el año 2047. Siete zonas, separadas en siete actos y bien diferenciados arquitectónicamente, caracterizados por los enemigos y propio caos que viviremos en primera persona sintiéndonos todo el tiempo en el ojo del huracán. Aunque una vez más y siguiendo la estela de uno de los tópicos más lamentables de esta generación, asistiremos a una campaña de una duración ridícula que ofrecerá poco más de las seis horas de juego.

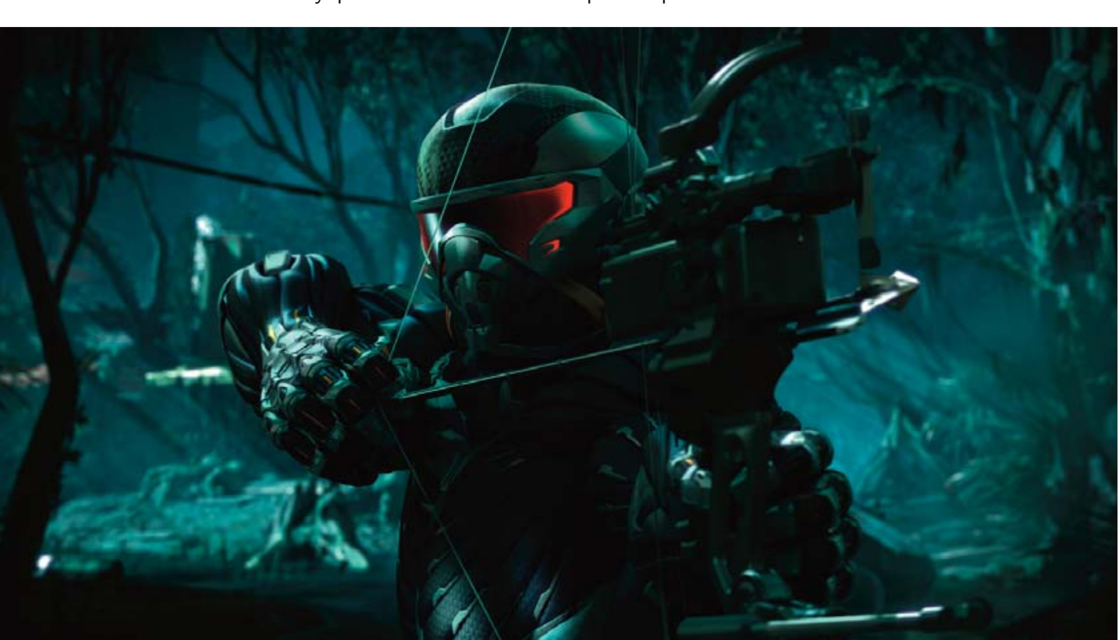
El argumento seguirá donde lo dejamos hace unos años; con un Prophet perseguido, dado por muerto y renacido con una mejor versión del nanotraje cada vez más integrado en su propio ADN, y unas misteriosas visiones que parecen guardarnos más de lo que aparentan a simple vista. Y su combate seguirá contra los pocos alienígenas que han ido quedando esparcidos por Manhattan, unos viejos conocidos que han evolucionado y adaptado al nuevo entorno para seguir poniéndonos las cosas difíciles. Pero la cosa no quedará ahí, las unidades CELL son más

mortíferas ahora que antes debido a que cuentan con ultra tecnología CryNet como las que vimos antaño. Y esa es precisamente una de las señas de identidad de esta franquicia, el uso de herramientas y habilidades únicas que nos proporciona este versátil traje, capaces de saltar grandes distancias, permitirnos un camuflaje total con el entorno o golpear enormes objetos situaciones intencionadamente para ser usados como arma arrojadiza contra nuestros adversarios. Un amplio abanico de posibilidades que nos llevará a estudiar nuestros alrededores para planificar una mejor táctica de combate. Donde podremos optar por el enfrentamiento directo o el más absoluto sigilo, acabando contra estos soldados uno a uno desde las sombras y buscando una solución más "pacífica" a estos retos.

Por otro lado no estaremos solos en nuestra misión, en la que seremos acompañados por el viejo conocido Psycho. Una presencia que aportará dos puntos de vista al conflicto y que nos mantendrá expectantes mientras recorreremos juntos un capítulo tras otro. Separándonos en momentos puntuales para avanzar por diferentes vías y volvernos a unir para hacer frente a objetivos más complejos. Una extraña relación de camaradería y dependencia, en el que ambos guardan algo para el otro y que iremos descubriendo poco a poco. Y si bien es cierto que a pesar de esta interesante premisa no habrá mucho más que rascar, sí que hilará bien los acontecimientos y sabrá cerrar de una forma más que decente esta cronología.

No podríamos hablar de Crysis sin hacer mención a otro de los absolutos protagonistas de la saga; el nanotraje, y en esta tercera entrega también en arco de poleas. Absoluto e indiscutible protagonista que a pesar de las críticas que despertó en su momento, lo cierto es que añade una variedad jugable que termina por convencer a propios y extraños. Y que incluirá una completa colección de flechas que deberemos seleccionar cuidadosamente y que irán desde las explosivas a las eléctricas, que vendrán estupendas para dejar fuera de juego a los enemigos que estén en contacto con el agua. Un arma sigilosa y llena de posibilidades que es sin duda uno de los grandes aciertos y que complementa perfectamente con el nuevo y mejorado nanotraje. Del que han sido rediseñados tanto los visores como su interfaz, suspensión y estabilizadores. Gracias a la cual podremos también ahora piratear torretas y minas desde la distancia, en un divertido mini juego en el que tendremos que hacer coincidir un puntero dentro de unas retículas en el momento

El arco de poleas se erige como el principal protagonista de nuestro arsenal. La variedad de las flechas hace que haya un tipo para cada ocasión



justo, y que añadirán un toque de tensión en los momentos más caóticos. Porque toda esta renovado conjunto de menús están pensados para ser manipulados durante la partida, lo que nos llevará a preparar varios conjuntos de habilidades y pensar dos veces las cosas antes de saltar al campo de batalla y morir irremediablemente en la lluvia de fuego cruzado.

Y aquí viene otro de los apartados más reseñables en Crysis 3. Ahora, durante la campaña contaremos con unos puntos de habilidad que iremos desbloqueando y que podremos asignar a diferentes aspectos en nuestra armadura, de la que podremos guardar hasta tres configuraciones diferentes de cuatro habilidades para alternar rápidamente según requiera la situación. Y que nos proporcionará más blindaje, reducirá el consumo de la barra de energía de nuestro nanotraje, hacer un mayor uso de la invisibilidad, aumentar nuestra potencia de daño, velocidad de recarga, etc. Y que seguro nos facilitará mucho la existencia en dificultades superiores.

En la otra cara de la moneda tendremos un completo multijugador, que si bien no destaca especialmente en nada con respecto a sus predecesores, sí que es cierto que la inclusión del modo cazador -que ya pudimos disfrutar durante la beta- ha sido otro completo acierto. Luego estarán los clásicos duelo por equipos, dominación, captura la bandera, etc. realmente nada nuevo bajo el sol aunque con sus niveles, puntos de experiencia, desafíos y chapas desbloqueables que ayudarán a dar una apariencia más única a nuestro soldado. Aunque no se ha visto completamente equilibrado y ofrece una experiencia irregular en el diseño de mapas y compensación de armas. Encontrando algunas demasiado poderosas y por otro lado, pasillos y situaciones donde se suele concentrar siempre el fuego bidireccional y que tristemente desaprovecha





la amplia variedad de posibilidades que podría llegar a ofrecer en otras circunstancias.

Puedo afirmar sin miedo a equivocarme que en el cierre de esta épica trilogía, tendremos una de cal y una de arena. Por un lado los que disfrutamos con las aventuras de Prophet, seguiremos pasándolo muy bien y aunque aporta novedades e interesantes ideas, es cierto que el feedback ha sabido a poco y una vez más no han conseguido contentar a todos los públicos. Algo a lo que parece no tenemos otra más que acostumbrarnos porque está siendo la tendencia a seguir en esta y futuras generaciones. Reduciendo nuestras acciones y simplificando su desarrollo en pos de la espectacularidad para ofrecer un producto mucho más accesible para todos, y con el que nadie se sienta especialmente agobiado por tener que "pensar demasiado" a la hora de abordar los múltiples enfrentamientos. Y donde una vez más, su apartado gráfico ha sido protagonista indiscutible. Gracias al cual, los usuarios de los compatibles podrán exprimir sus máquinas hasta donde les permita su hardware y que por otro lado, evidencia al mercado consolero que pide a gritos una urgente renovación para poder seguir este camino marcado por las grandes desarrolladoras. Y aunque bien es cierto que no hay un abismo con lo que pudimos ver en la segunda entrega, hay una notable optimización que seguro nos dejará boquiabiertos con frecuencia.



Conclusiones:

Crysis 3 propone un correcto cierre que anda a caballo entre lo mejor de su primera y segunda parte. Y aunque bien es cierto que no contentará a los más veteranos, no deja de ser una experiencia intensa y gratificante.

Alternativas:

Amén de contar con las dos anteriores entregas también hay opciones más "realistas" como: Battlefield 3 o el reciente Call of Duty: Black Ops II.

Positivo:

- *Apartado gráfico*
- *Variado e intenso*

Negativo:

- *Campaña corta*
- *No convence a los puristas*

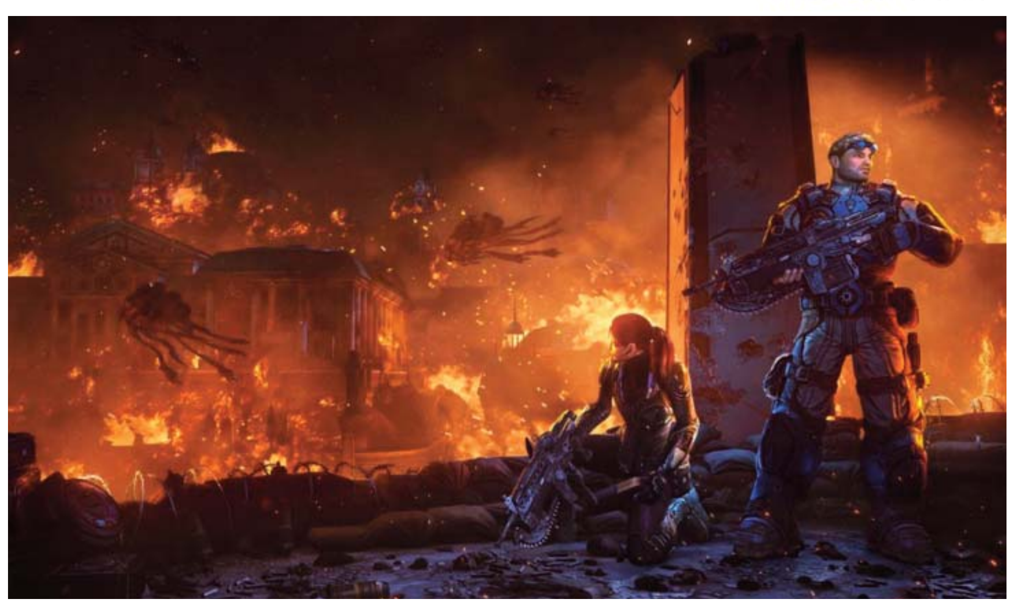
Javier Martínez

gráficos	92
sonido	84
jugabilidad	80
duración	70
total	**82**

Una segunda opinión:

Crytek ha vuelto a hacer las cosas lo mejor que ha podido, sin duda alguna. Intentando abarcar dos mercados bien diferenciados que abandonó con su segunda entrega. Aunque ha creado un título divertido y muy completo, la pérdida de su esencia le ha pasado factura y no termina de convencer todo lo que debería. Aún así, es bastante recomendable.

Nieves Hueso

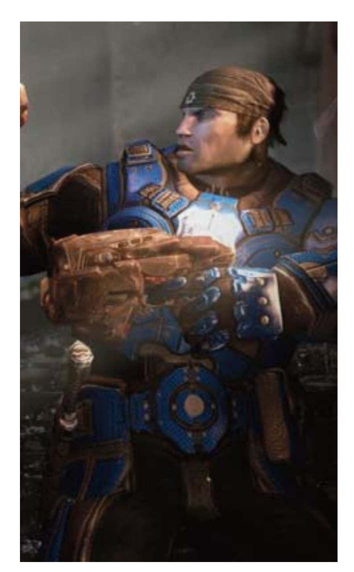


desarrolla: people can fly · **distribuye:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Gears of War Judgment

Una precuela sin dramatismo

People can Fly toma el testigo de una Epic descabezada con la salida de Bleszinski. La teoría indicaba que tenían ante sí una papeleta muy complicada. Gears of War son palabras mayores



Han pasado ya casi 7 años desde que Gears of War asombrara al mundo con una irrupción como pocas veces se había llegado a ver anteriormente en el mundo de los videojuegos. Los más puristas le reprocharán que bajo su carcasa hiperdopada apenas quedaba un shooter del montón en cuanto a planteamiento y táctica y en el que el tan famoso sistema de coberturas ni siquiera era algo al que pudiéramos asumirle el ser pionero. Pero lo cierto es que llegó, y su sola presencia sirvió como carta de presentación de la nueva consola de Microsoft y millones de consolas vendidas solo para poder jugar a la nueva bestia de Epic.

Desde entonces la serie no ha hecho más que crecer. El maravilloso segundo capítulo dejó en evidencia a aquellos que criticaban su imposibilidad a desarrollar una historia que fuera más allá de abrirse paso a golpe de Lancer. Y la inclusión del Modo Horda, un soplo de aire fresco que de nuevo daba con la tecla al ofrecer una alternativa

Completar la campaña apenas nos llevará cinco horas escasas. Ésta no es muy exigente

sólida y diferencial dentro de la amalgama de multijugadores que infestaban el mercado por aquella época. Para muchos, entre los que no tengo ningún reparo en reconocer que pertenezco, Gears of War 2 sigue siendo el mejor shooter que podemos encontrar en X360.

El listón estaba tan alto que la ansiada y esperada tercera entrega nos dejó un tanto fríos. De nuevo presentando una factura técnica intachable, su desarrollo abandonando el componente táctico para centrarlo en la acción pura y dura con la que se presentó al mundo en 2006 nos hizo sentir como un pequeño paso atrás a nivel jugable. Pero como contrapartida, presentando la mejor trama que el pelotón de la CGO había experimentado en su ya por aquél entonces dilatada carrera.

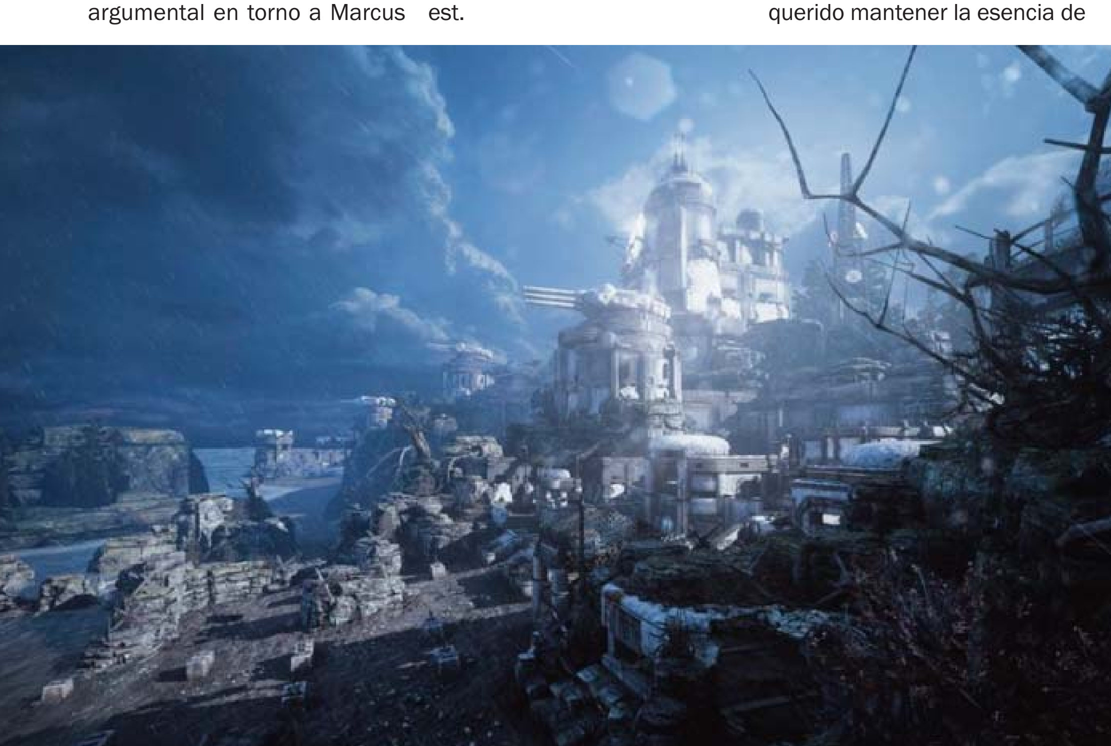
Con una trilogía ya oficiosamente cerrada y con todo el arco argumental en torno a Marcus Phoenix ya atado (y bien atado), se antojaba complicado que llegásemos a ver una nueva entrega tan pronto y teóricamente durante los últimos coletazos de la generación. Sin embargo así ha sido, y su desarrollo no ha estado exento de sorpresas.

Dentro de todas ellas, y que darían para unos cuantos enumerar, la más sorprendente sea la decisión de Bleszinski, auténtico alma de la franquicia, se bajaba del barco y abandonaba Epic. La segunda, la decisión de encargar este capítulo a un estudio que si bien opera bajo el paraguas de los responsables primigenios, no deja de ser un estudio que no es un primer espada. Painkiller, BulletStorm y la conversión a PC del primer episodio de la franquicia se antoja poco curriculum para asumir sobre sus espaldas uno de los buques insignias de la generación. Pero se han liado la manta a la cabeza, así que ale jacta est.

Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que a pesar de ser un Gears, es el más desenfadado de los cuatro que podríamos considerar grandes. Planteado como una precuela, nos cuenta la historia de Baird, un viejo conocido y que salta del segundo plano para ser el protagonista de prólogo, siempre con el permiso de Cole. A ellos dos se le unen dos debutantes, Sophia, una atractiva soldado con experiencia en el campo de la medicina, y Paduk, un soldador especializado en coberturas y ataques a larga distancia.

Todos ellos conforman el pelotón Kilo. Tomando como punto de partida nuestra detención, la historia de por qué hemos llegado a este punto conforma el eje central del argumento. Y éste se desgrana a modo de flashbacks contados por los principales protagonistas desde su particular punto de vista.

Aunque el estudio polaco ha querido mantener la esencia de





la serie, no ha perdido la oportunidad para intentar al menos aportar su particular novedad. Y esta viene en forma de presentar una campaña basada en arenas. Cada capítulo se divide en una serie de checkpoints, más o menos amplios, en los que con nuestro pelotón debemos erradicar toda amenaza y conseguir la mayor puntuación final, la cual se traducirá en estrellas. Éstas se irán acumulando y en rejugarlas para superarnos radica el mayor atractivo. Y más nos vale hacerlo, porque si no, nos ventilaremos el juego en poco más de 5 horas si no empezamos directamente en elevada y nos dedicamos a buscar puntuaciones altas.

Aunque el aspecto técnico no desmerece a lo visto en la serie primigenia de Epic, sí que abusa mucho del reciclado sistemático. Nos va a costar encontrar enemigos nuevos entre toda la horda Locust y Lambent. Como consuelo nos queda el esfuerzo realizado en el diseño artístico, con un Gears of War mucho más urbanita, ya que la práctica totalidad de las arenas se desenvuelven en este tipo de entornos, dejando de lado las mucho más discretas cuevas que inundaban el primer y segundo capítulo.

Pero donde es evidente que People can Fly no es Epic es en el momento de plantear los frenéticos tiroteos. Si el tercero ya apostaba de forma casi descarada por la acción directa casi sin ningún componente estratégico, el ritmo en Judgment es aún más elevado. Y aún más si cabe en cuanto desbloqueamos los modos clasificados, que condicionan la partida hasta niveles realmente agobiantes. Situaciones que serían mejor llevadas si la IA aliada y enemiega estuviera mejor trabajada. El lunar lo pone de forma evidente la ceguera de la que hacen gala de una forma incomprensible todos los elementos controlados por la CPU en pantalla. Éstas pueden acarrear en situaciones cómicas como la de

Una saga ligada a un genio

Hablar de Gears of War es casi sinónimo de hablar de Cliff Bleszinski. Desde que se enfrascara en el desarrollo de Gears of War al frente de Epic, ha encumbrado a la compañía, y por extensión a sus productos a una popularidad y aceptación mediática casi idílica.

Sin embargo la historia no ha tenido el final deseado. El desarrollo de la tercera parte fue tan estresante que obligó al creativo a tomarse un año sabático que alargó hasta casi finales del 2012. Desligado casi totalmente, anunció por sorpresa que abandonaba la compañía que brillantemente había dirigido de forma inminente y en apenas 140 carácteres. Twitter fue testigo de una de las renuncias más sonadas.

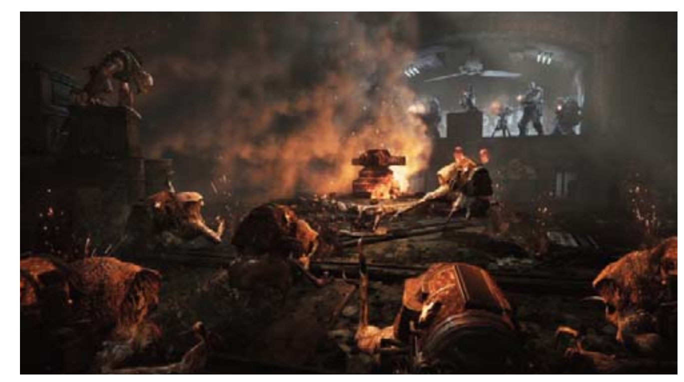
rodear a un enemigo que te está intentando matar, y despedazarlo tranquilamente por la espalda de un escopetazo.

Y es que aunque no deja de ser un Gears of War, sí que se muestra en todo el conjunto como un producto un tanto descafeinado. Se queda muy grande para ser una expansión, pero un tanto corto si lo presentamos como juego de una serie tan sumamente importante. Lo más preocupante de todo este asunto es sin duda la duración. Las escasas 5 horas de juego de la campaña ya comentadas se intentan complementar con un capítulo extra que desbloquearemos una vez alcancemos las 40 estrellas en el modo principal y en el que se nos contará a modo de historia no revelada que ocurrió durante la primera hora de Gears of War 3 desde un punto de vista totalmente distinto. Un curioso añadido, pero que falla al presentarse como un regalo que realmente no es tal.

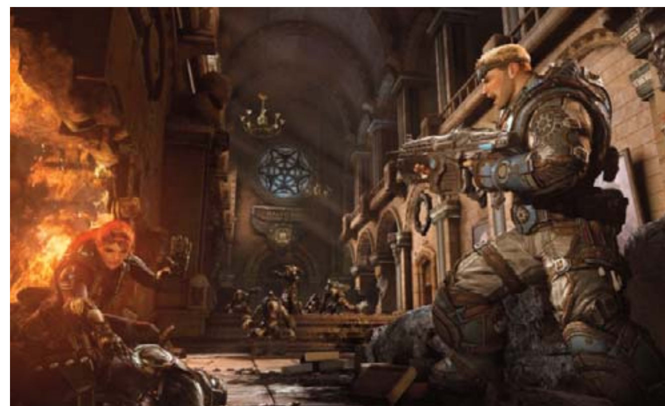
Y si la campaña se nos antoja un tanto escasa, esa sensación de falta de algo (o de mucho) se extiende de forma un tanto trágica al multijugador. Después de haber alcanzado casi la perfección en la tercera parte con una apuesta capaz de hacer frente a los dos gigantes del género (Call of Duty y Halo), la inmensa cantidad de modos y opciones se han visto reducidas a una asistencia casi testimonial en Judgment. Lo podemos reducir a un rápido y mal pocos mapas y pocos modos. A su favor podemos decir que sí están presentes los cuatro que posiblemente sean los más populares. A saber: Invasión, Todos contra todos, Combate a muerte por equipos y Dominio. El primero

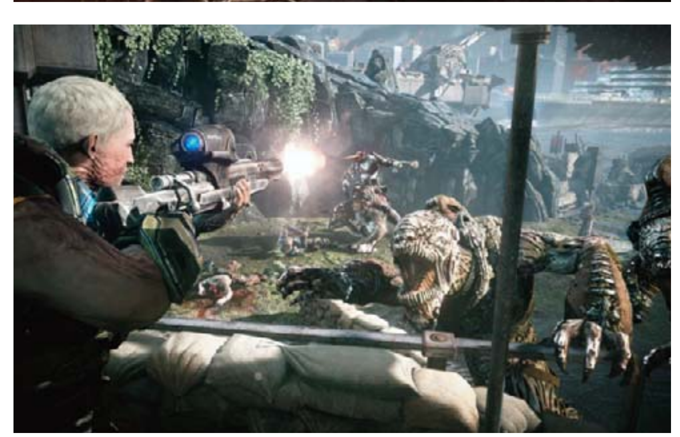








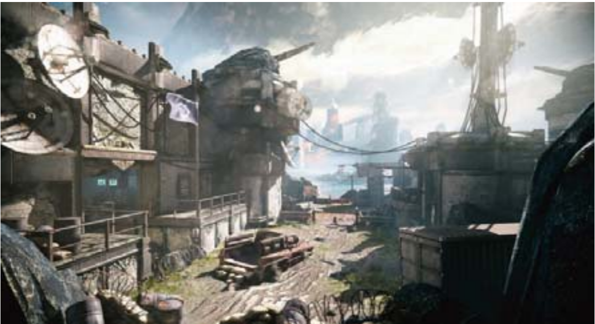




nos propone alternar entre ataque y defensa en grupos de 5vs5 y entre la CGO y los Locust. Los primeros deben proteger objetivos. Los segundos, intentar destruirlos. El segundo poca explicación tiene, y casi lo mismo que el tercero. Tal vez Dominio, de la cuaterna presentada sea el mejor acabado, y uno de los más identificativos de la serie: Ocupar los anillos repartidos por el escenario para conseguir puntos mientras defendemos nuestras posiciones.

Para acabar la oferta multijugador debemos decir que en esta ocasión el popular modo Horda ha desaparecido. Supervivencia toma el relevo y aunque la mecánica es similar, no es idéntica. Nuestro equipo debe defender una serie de objetivos del ataque enemigo. Si los perdemos iremos retrocediendo. Si retrocedemos tres veces, perdemos la partida. La novedad radica en que cada componente del equipo tiene





una habilidad asociada al botón LB. Esto implica que no todo el mundo puede hacer de todo. Baird reparará los objetos mecánicos de defensa; Cole nos suministrará munición; Sophia nos curará mientras que Paduk podrá subir a lugares inaccesibles para poder atacar desde larga distancia. Si nuestro equipo no está equilibrado con todas estas habilidades, nuestro porcentaje de éxito va a caer a niveles casi testimoniales. Es un modo mucho más preciso, estratégico y desafiante que Horda, algo que choca con el concepto de acción pura y dura que impregna Judgment de principio a fin.

Gears of War Judgment no es un mal juego. Y en eso tenemos que ser justos. Resulta notable en muchos aspectos, pero no tiene las suficientes credenciales para pasar a un indispensable. Pero tal vez su mayor enemigo sea el nombre que lleva en la tapa. Epic dejó el listón muy alto, y People can Fly, aún dando lo mejor de sí y ofreciendo a buen seguro mucho más de lo que en un principio imaginaban, el jugador de Gears of War tradicional va a encontrar en esta entrega un título menor. Tiene ante sí un reto complicado. ¿Contentará a los fans? Complicado de vaticinar por todo lo expuesto. ¿Atraerá a nuevos jugadores? Se nos antoja difícil siendo un título sin apenas sustancia argumental, basado completamente en la acción. Si viniera bajo otra carcasa, tal vez las expectativas no nos hubieran condicionado tanto. Aun con todo, no deja de ser un notable título de disparos que entretiene y divierte si lo jugamos en cooperativo.

Conclusiones:

Notable. Y es que esa es la sensación una vez acabado. ¿Es suficiente para un Gears of War? Eso debe decidirlo cada jugador. En cooperativo Judgment gana bastantes enteros.

Alternativas:

Cualquiera de los tres capítulos de la serie son tres de los mejores títulos de la máquina. Siempre que puedo recomiendo la segunda entrega. La más completa y equilibrada de todas.

Positivo:

- Gran apartado técnico
- Es muy rejugable

Negativo:

- Muy corto y pocos modos
- La IA es bastante mejorable

gonzalo mauleón

gráficos	88
sonido	85
jugabilidad	80
duración	60
total	80

Una segunda opinión:

El modo campaña no acaba de llenar. Y la mutilación que ha sufrido el multijugador nos preocupa. Como indica el análisis, y con el punto que coincido, es corto para un juego, y demasiado grande para una expansión. Se mueve entre dos aguas con el hándicap de tener que pertenecer a una serie que es de las más importantes de los últimos años. Buenas ideas pero que en cantidad, no destacan precisamente.

Ismael Ordás



desarrolla: mercurysteam · **distribuye:** konami · **género:** acción · **texto/voces:** esp/ing · **pvp:** 39.99 € · **edad:** +16

Castlevania LOS: Mirror of Fate

Clásico actual. Joya sobrecogedora

Mercurysteam nos trae el segundo capítulo que ahonda en los orígenes de Dracula y su odio/rivalidad con el clan Belmont en un juego que homenajea con sabor propio, saca todo el jugo al hardware y recupera la esencia de una saga mítica



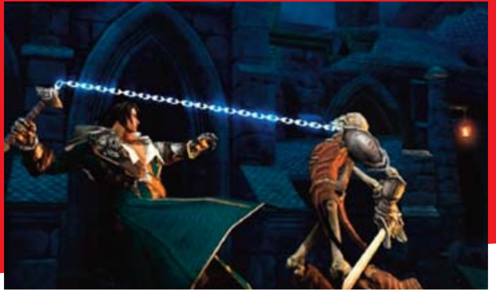
Hace casi 30 años salió a la venta el primer Castlevania. Pocos imaginaron que se convertiría en una de las franquicias más veneradas, queridas y longevas del mundo de los videojuegos. Hay pocas personas que hayan jugado todas y cada una de las entregas, pero menos aun que no hayan probado ninguna jamás.

Castillos, hombres lobo, vampiros, látigos... Elementos muy comunes hoy pero que en su día fueron puestos juntos para crear toda una mitología que duraría más de 25 años.

Sin embargo, más recientemente, la magia se había perdido. La calidad de los juegos había decrecido, convirtiéndolos en algo monótono y casi tedioso. Las ventas no tardaron en descender. No obstante, como Rodrigo Díaz, El Cid de Vivar, un modesto y valiente equipo se atrevió a recoger el guante y testigo y, con el peso de una saga

Simon Belmont, protagonista legendario de los Castlevania, hace su primera aparición en el universo Lords of Shadow como un temible y fornido bárbaro





semejante sobre sus hombros, tratar de aportar su propia visión y estilo a una serie sumamente consagrada aunque sin el lustre de antaño.

Todos conocemos el éxito del Lords of Shadow original. Todos sabemos de quién fue obra. Mercurysteam devolvió la ilusión a toda una legión de fervientes seguidores y consiguió muchos nuevos creando una historia nunca antes contada enmarcada en un juego adulto, serio, que se desligaba de la estética manga de sus antecesores y optaba por una visión más real y medieval para los personajes, dando a luz a uno de los protagonistas favoritos de este humilde redactor: Gabriel Belmont.

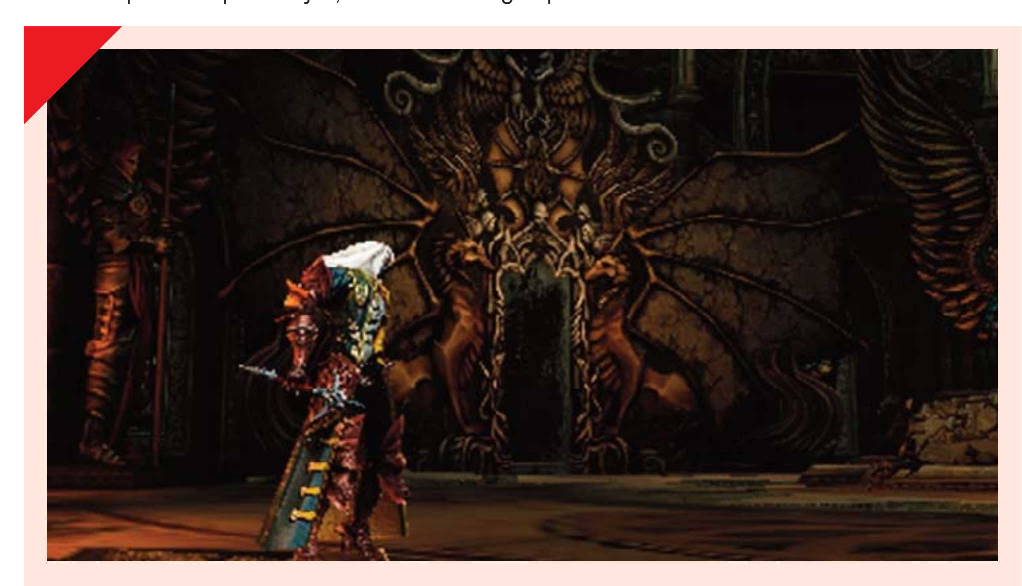
El final de dicho juego, situado siglos después de la campaña del mismo, revelaba una verdad aterradora que enlaza permanentemente y con sangre a la familia de matavampiros más famosa del mundo de los videojuegos con el temido y admirado Drácula. "Eu sunt Dracul".

Mirror of Fate viene a contar lo que ocurre con la descendencia de Gabriel tras la desaparición de este. Nos adentramos en el castillo. ¿Preparados?

El mágico espejo del destino

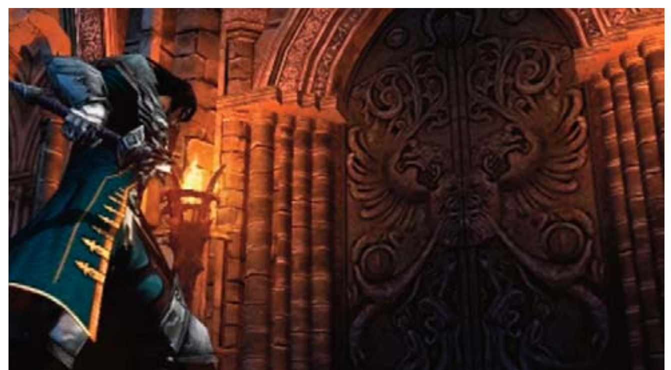
Castlevania regresa a una consola de Nintendo tras su paso triunfante por la 360 y PS3, a modo de homenaje hacia los juegos que salieron en DS y en la NES y SNES y aprovechando la tecnología 3D para darle un nuevo enfoque tanto al apartado gráfico como al jugable.

Mirror of Fate hace gala de una calidad visual nunca antes mostrada en un juego de la portátil tridimensional. El nivel de detalle es altísimo, y siempre con una calidad óptima. Miremos donde miremos encontra-



Alucard, personaje favorito de los fans de la vieja escuela, se presenta también aquí. Su origen es diferente, pero se mantiene el odio hacia su padre y el deseo de justicia









remos infinidad de elementos que cumplen su función sin descuidar en absoluto la calidad de las texturas. No olvidemos que estamos hablando de un juego de la 3DS, y no de uno de sobremesa y que el nivel de los gráficos no puede ser el mismo en una y en otras. Con todo, Mirror of Fate logra sacas un partido a la portátil nunca visto, exprimiendo a tope la capacidad de la misma.

La animación de los personajes es muy buena. No es el Lords of Shadow versión light. Es un juego hecho desde cero para la ocasión, por lo que las animaciones son específicas de dicha edición, y aunque algunas técnicas se han heredado, la velocidad de la que el título hace gala no repercute en una caída de “frames” ni “bugs”, “clipping” o “popping”

Los escenarios son punto y aparte. Repletos de detalles representan el quinto personaje del juego: siempre igual pero distinto en cada ocasión, luciendo unos decorados en todas las estancias por las que pasemos francamente sobresalientes. El castillo de Drácula, que recuerda poderosamente a ciertos monumentos de la geografía española, aporta una estética gótica pero solemne, amenazante pero majestuosa.

El efecto 3D, para rematar, se ha visto sustancialmente mejorado con respecto a otros títulos de la consola, consiguiendo que sea mucho más real y sorprendente y, esta vez, sin marear. Aquí no hablamos de Bustamante jugando al Nintendogs. Aquí los latigazos parece que realmente se salen de la pantalla, igual que cuando alguna criatura es lanzada hacia fuera de la misma. Espectacular.

Enough talk. Have at you!

A camino entre el scroll lateral clásico de grandes de la saga como "Symphony of the Night" y la acción desenfrenada del Lords of Shadow original, Mirror of Fate mezcla géneros diferentes con un acierto rara vez conseguido. Mientras que es un título donde la acción impera de manera clara, habrá niveles en los que no nos encontraremos con un sólo enemigo, debiendo sortear toda clase de trampas al más puro estilo plataformero, enganchándonos a la pared, dejándonos caer, balanceándonos gracias a la cadena de la Cruz de Combate y todo para poder accionar un mecanismo o cruzar una puerta en un momento determinado.

Del mismo modo, el componente de exploración es alto, ya que deberemos pasar varias veces por las mismas habitaciones y salas del castillo (aunque siempre distintas en cada momento de la aventura) para encontrar una pista, habilidad, u objeto que hayamos dejado olvidado sin el que no podremos avanzar.

El sistema de combate es heredero del visto en el LOS. Rico y profundo, con una gran variedad de movimientos y técnicas, aprovechando, o garantizando, unas físicas bien implementadas y un "timing" perfecto, al igual que una impecable sincronización de movimiento/acción.

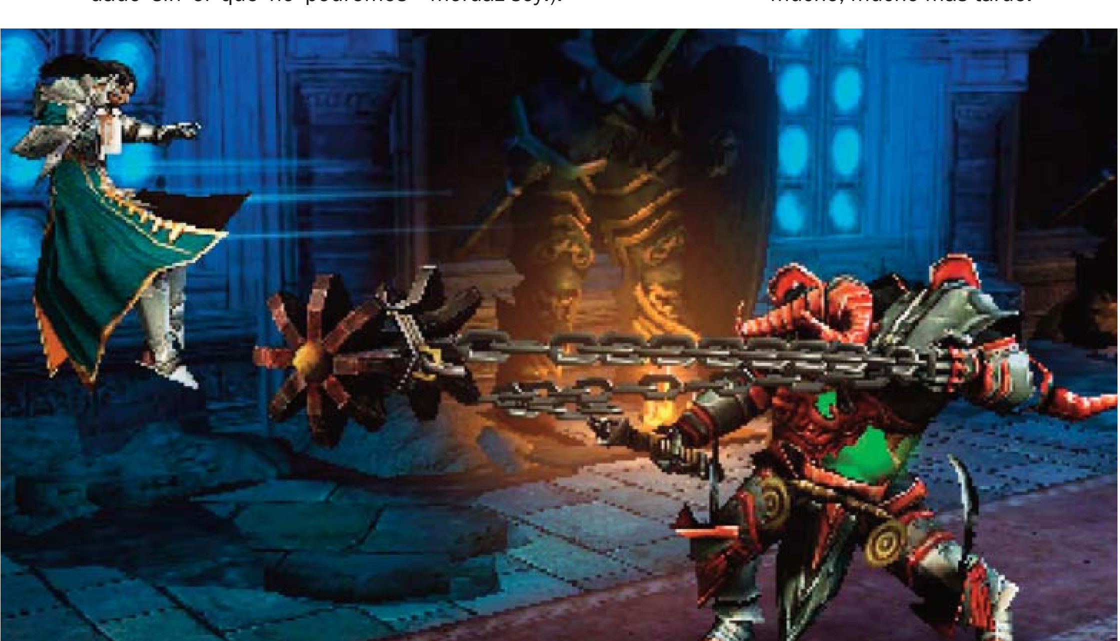
Contamos con cuatro personajes cuyo manejo es similar en esencia pero distinto en puntos clave. Un ejemplo claro: Trevor cuenta con dos tipos de magia, mientras que Alucard puede convertirse en niebla y Simon llama a espíritus protectores.

Para enriquecer aún más la experiencia jugable, contaremos con varios "quick time events" (QTE) sobre todo a la hora de rematar a los jefes de fase que deberemos solventar con prontitud o acabaremos en un ataúd (¡qué mordaz soy!).

Además, no hay duda de que junto con el LOS original, nos encontramos ante el Castlevania más completo y profundo en términos guionísticos y argumentales, con una historia emotiva,, bien narrada y contada, llena de giros y sorpresas y alguna que otra lagrimilla. Esto se debe a que durante toda la aventura la historia será jugada al revés (primero seremos Luke Skywalker y después seremos Anakin).

Durante toda la aventura emplearemos la doble pantalla para cambiar de arma rápidamente y ubicarnos de un vistazo en el mapa. Sencillo y efectivo

Gracias a ello conoceremos la aspectos de Drácula de primera mano, y también qué motiva a cada uno de los héroes (bien escritos y caracterizados) a luchar contra el mayor de los vampiros (incluso mejor escrito y caracterizado) hasta llegar a un final tan lleno de detalles para el observador atento que desencadenarán líneas argumentales más tarde... a veces mucho, mucho más tarde.







"Rodri, ¿qué música es esa tan bonita?"

El otro día estaba yo en el salón y para imbuirme más aún de la atmósfera Castlevania conecté el equipo de música a la consola con el cable de audio.

¿Resultado?

Los efectos de sonido se escuchan con una claridad y potencia impensables para los pequeños altavoces de la portátil. Los cadenazos, los quejidos de los personajes, los gritos, todos y cada uno de los efectos brillan con luz propia, pudiendo identificarlos al momento como "sonido Castlevania".

La mezcla del audio lleva a un nuevo nivel la palabra "épico" aportando un estilo robusto, serio, clásico, (y aunque sé que he dicho esto antes) majestuoso. A los pocos minutos mi madre bajó las escaleras para preguntarme qué era lo que estaba escuchando y que si le podía prestar el CD porque tenía muchísima personalidad. Mucha fuerza.

Demostrado. Oscar Araujo cuenta con el sello de aprobación de mi madre.

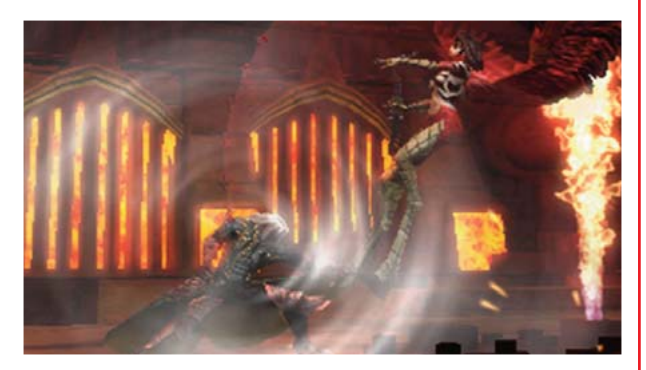
Ha elevado las bandas sonoras por encima de aquellos, ignorantes, que afirman que sólo son pitidos y ruiditos. Poned la BSO del LOS o de Mirror of Fate una noche y escuchadla bien. Esuchadla mejor.

Bach, Mahler, Strauss, Wagner… haced sitio a Araujo.

Pero no podemos cerrar el apartado sonoro sin mencionar a Robert Carlyle (Hitler en "El reinado del mal" o Rumpelstiltskin en "Érase una vez"), a Richard Madden (Robb Stark en "Juego de Tronos") y a Alec Newman (Victor Frankenstein en "Frankenstein de la US TV) por prestar sus voces magistralmente a Gabriel/Drácula, Trevor y Simon Belmont respectivamente. Sus interpretaciones están llenas de matices y de una carga emocional impresionante.

Destaca especialmente Robert Carlyle, que repite el papel que hizo en el LOS original, por lograr transmitir una grandeza y poder al personaje aderezado





con un toque de altanería y desdén que le convierte en uno de esos buenos villanos que tanto gustan. Esos que no han tenido más opción que ser quienes son. El villano noble.

Todo esto acompañando a las bellas cinemáticas en un cell-shading de aspecto comic muy logrado donde los movimientos de los personajes se complementan a la perfección con las interpretaciones de los dobladores.

El título no viene doblado al castellano pero, para ser sincero, con un plantel como este y viendo el resultado final ¿quién se queja? Este redactor en particular prefiere un excelente trabajo de doblaje en inglés antes que uno en español carente de expresividad. Por supuesto viene con subtítulos en nuestro idioma.

El camino hasta Drácula es largo.

La duración de la campaña oscila en torno a las 10-15 horas, lo que lo convierte en uno de los títulos con mayor duración dentro del catálogo actual de la 3DS. Si a eso le añadimos que manejamos a cuatro personajes, cada uno de ellos con sus fortalezas y debilidades, que hay cientos de elementos por descubrir y desbloquear, así como más de 20 habilidades y técnicas y que los escenarios y las rutas esconden varios secretos en todas ellas... el número de horas asciende.

Además deberemos recolectar todos los pergaminos que nos cuentan las hazañas de caballeros caídos para desbloquear el final secreto del juego con lo que rejugarlo es una obligación y un placer.



Conclusiones:

Adulto, rico y disfrutable a más no poder gracias a acción, plataformas, puzzles y una historia impactante. No creo en el juego perfecto, pero Mirror of Fate me ha hecho replanteármelo

Alternativas:

El Lords of Shadow original para conocer la historia o Symphony of the Night para disfrutar de un gran Castlevania 2D, pero no hay juego en el catálogo actual de 3DS que se le parezca.

Positivo:

- Gráficos nunca vistos en una 3DS
- Banda sonora y jugabilidad difícilmente superables.

Negativo:

- ¿Que no está doblado al español?

RODRIGO OLIVEROS

gráficos	95
sonido	95
jugabilidad	95
duración	80
total	**92**

Una segunda opinión:

Una vuelta a los orígenes de la serie de la forma más elegante posible: manteniéndose fieles a la esencia pero renovando la historia. Un gran título de acción y de lo mejor que ha salido para la 3DS.

Carlos Oliveros





desarrolla: maxis · **distribuye:** ea · **género:** simulador · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 61,90 € · **edad:** +12

SimCity

Construye tu propia megalópolis

Tras años de espera desde SimCity 4 esta nueva versión prometía ser un sucesor digno en la saga después del fallido Societies. Esta salida no ha estado libre de polémica por los muchos problemas de sus servidores



Hay sistemas de DRM llevaderos, como puede ser el que utiliza Steam, y otros que resultan un verdadero quebradero de cabeza. Lamentablemente, me temo que éste es el caso del que han utilizado con SimCity. Un juego tradicionalmente para un solo jugador al que han añadido funciones online bastante interesantes pero que han utilizado como pretexto para obligar al jugador a estar permanentemente conectado a Internet para jugar.

Por si esto no fuera ya bastante bochornoso per se, los tempranos compradores del nuevo título de Maxis vieron atónitos como los servidores a los que les estaban obligando conectarse estaban totalmente colapsados. Como pequeño resumen, un sistema que evita a los jugadores que no han pagado por el juego poder disfrutarlo tiene como daño colateral a los que sí han pagado – y no poco – por él. Y no solo les prohíbe jugar en el tren, o en cualquier lugar sin Internet, sino que se hacía un suplicio jugar más de veinte minutos sin cortes.

La conexión permanente a internet ha sido la principal queja de los nuevos jugadores

Estos problemas alcanzaron su máximo en los primeros días de lanzamiento en USA. Pensamos que en el lanzamiento europeo la cosa se habría estabilizado pero nada más lejos. Llegamos a jugar el tutorial cuatro veces porque se reiniciaba cada vez que cambiabas de servidor, las ciudades no se sincronizaban entre servidores de manera que si cambiabas te desaparecían todas y te hacían repetir el tutorial, cortes por mantenimiento en medio de varias partidas... Entre muchos otros problemas inaceptables por un sistema que ellos mismos imponen.

La situación se fue estabilizando desde ese lanzamiento hasta el día de hoy y en general, salvo fallos esporádicos, el sistema funciona bastante bien. Eso sí, con algunas estadísticas desconectadas para evitar colapsar los servidores.

Entre los medios ha habido mucha polémica sobre como juzgar a un videojuego de estas características. Si obviar estos problemas del lanzamiento y juzgarlo cuando funciona bien o tenerlos en cuenta. Este redactor va a intentar describir el conjunto, con sus virtudes y defectos. Porque, le pese a quien le pese, la infraestructura online que emplea el titulo afecta directamente al disfrute del mismo. Puede resultar absurdo que se hayan metido en estos problemas por obligar a jugar online en un saga que siempre ha sido, y sigue siendo, para un jugador pero lo cierto es que lo han hecho, y debemos analizar el resultado final.

SimCity es un simulador que nos permite crear una ciudad a nuestro gusto y solventar los problemas y necesidades a medida que la población aumenta. Entre estos problemas está el transporte, la energía, el agua y su tratamiento, incendios, crimen, educación... Existen tres zonas, la residencial, la comercial y la industrial. En el equilibrio de estas tres zonas está uno de los puntos más importantes de la saga. En las zonas que califiquemos como residenciales surgirán casas o edificios donde vivirá la población de nuestra ciudad. Con la industrial surgirá la industria que les dará un sitio donde trabajar y ganar dinero y gracias a la comercial tendrán un sitio donde gastárselo rápidamente.

En esta nueva versión de la saga hay más opciones en formas de las carreteras, existiendo la posibilidad de hacer zonas circulares o curvadas, entre otras. En el camino se dejan, sin embargo, algunas categorías que sí existían en SimCity 4 como es la autopista dentro de la ciudad o los peajes. En este sentido, se ha simplificado mucho los tipos de vías, existiendo solo las carreteras de baja, media y alta densidad y las avenidas de media, alta densidad y alta densidad con vías de





tranvía. Muchas veces estas vías resultan insuficientes y es necesario transporte público para aliviar el tráfico. SimCity incluye unas posibilidades un tanto escuálidas en este aspecto con respecto a su antecesor. Tenemos la posibilidad de poner una red de autobuses en la ciudad y colocar las paradas de manera muy sencilla o apostar por el tranvía que solo puede circular por las avenidas con las vías apropiadas. Se echa de menos, por ejemplo, el metro que brilla por su ausencia. Además, para conectar la ciudad con otras partes de la región tenemos el aeropuerto municipal, el tren o el ferry. Éstos nos sirven fundamentalmente para enviar mercancía o atraer turistas a nuestro municipio.

Por otra parte, los Sims tienen unas necesidades que tenemos el deber de satisfacer. Me refiero a la necesidad de la salud, la educación, la seguridad... Tenemos algunos edificios para ello como son los consultorios, hospitales, colegios, institutos, universidades, comisarías grandes y pequeñas y parques de bomberos. No hay una gran diferencia con el SimCity 4 en los servicios públicos, salvo por una novedad importante. En este título han incorporado un sistema modular a los edificios. Por ejemplo, si un colegio alcanza su máxima capacidad de alumnos podemos añadir un aulario, o si hay más incendios de los que podemos controlar podemos añadir más camiones de bomberos. Es un sistema bastante bien pensado que sustituye a la regulación del presupuesto de los edificios según el uso que tengan. Ya no podemos adaptar la capacidad de los edificios a la baja aunque lo cierto es que la función tampoco se echa de menos.

En SimCity 4 mantener un equilibrio entre gastos e ingresos era un reto considerable. En esta nueva versión la facilidad en este aspecto es excesiva. No es difícil ponerse en un balance de +10.000 simoleones a la hora sin demasiado esfuerzo.

Subsanando el error cometido

EA ha pedido disculpas públicas por el mal funcionamiento de los servidores durante los primeros días del lanzamiento del título. Pero para intentar congraciarse aún más con los consumidores, ha ofrecido a todos aquellos jugadores que registraron su copia antes del día 25 de marzo una copia digital un juego suyo de Origin. La clave del asunto es que no ha ofrecido medianías, sino que para resarcirse ha posibilitado que todos aquellos compradores de SimCity se hagan con alguno de los AAA más potentes de la compañía. La lista la componen Dead Space 3, Battlefield 3, NFS Most Wanted, Mass Effect 3, Bejeweled, MoH Warfighter, Plants vs Zombies y SimCity 4 Deluxe Edition.

Tener una ciudad deficitaria en este juego es prácticamente imposible. Por no hablar de los edificios turísticos que suponen una verdadera mina de oro con los que podremos ahorrar en un rato medio millón sin despeinarnos.

El control presupuestario está dividido entre residencial, comercial e industrial aunque tiene una importancia bastante limitada. La demanda de zonas en la ciudad casi siempre está desbocada aún con altos impuestos pero dado el balance siempre positivo no es necesario subirlos.

Volviendo al nuevo sistema modular de los edificios, existen algunos que tendremos que ir completando por "fascículos". El ayuntamiento sube de nivel según la población de la ciudad y a cada subida nos permiten añadir un departamento nuevo (finanzas, servicios públicos, educación...) que nos da acceso a nuevos edificios . Un caso similar es el de la universidad, en la que también iremos añadiendo facultades a medida que el número de alumnos aumente.

Si bien los terrenos para las ciudades no alcanzan el tamaño de los que habían en SimCity 4, ahora jugamos en regiones que tienen varios espacios para ciudades. Podemos jugar online y manejar una ciudad o jugar solos y controlar todas las ciudades. El aspecto multijugador está bien adaptado, y tiene diferentes posibilidades como son las de intercambiar servicios o recursos, recibir trabajadores o turistas de otras ciudades... Las mejoras de una ciudad repercuten a menudo en toda la región. En ese sentido, cobra especial importancia las nuevas especializaciones de las ciudades. Po-













demos dedicar nuestra ciudad a la explotación de recursos naturales como el petróleo o el carbón, hacer nuestra propia “Las Vegas”, convertirnos en el eje comercial de la región... Existen varias opciones que complementan entre ellas con lo que el nuevo concepto de región y el juego cooperativo tienen un especial interés.

Hay varios mapas de regiones disponibles para jugar ya que, en esta ocasión, no se generan aleatoriamente ni se pueden alterar. La antigua posibilidad de modificar el terreno ya no existe y en algunas ocasiones puede ser un verdadero problema. En una ciudad fue imposible colocar un puente por haber demasiada pendiente y no tener herramientas para corregirlo.

Por otra parte, la forma de mostrarnos estadísticas es muy gráfica, plasmada directamente como filtros encima de la ciudad. Se hace muy sencillo ver





donde están los problemas y arreglarlos.

A nivel técnico encontramos un gran salto. El nuevo motor permite un grado de detalle de edificios muy grande pero sin requerir para ello elevadas prestaciones del ordenador. Es capaz de funcionar en una gran gama de PCs ya que existen muchos parámetros para regular la calidad gráfica. Las melodías son agradables, sin llamar demasiado la atención. Están en la línea de otros SimCity o Los Sims.

Como conjunto, SimCity es un buen juego que no alcanza la categoría de excelente por algunos problemas. En primer lugar, se nota una pequeña falta de ambición en la cantidad de opciones (como, por ejemplo, el transporte). Da la impresión de que en el propósito de simplificar han perdido posibilidades por el camino, algunas muy importantes. Y aunque esa simplificación ha sido muy satisfactoria no debería haber ido en perjuicio del nivel de dificultad. Conseguir una ciudad funcional en SimCity 4 era un reto y en SimCity sale casi sola. Igual ese reto se ha trasladado a otras cosas, como conseguir una ciudad muy bonita pero la saga nunca ha sido un mero espacio para hacer maquetas y se centraba más en las dificultades de toda urbe. También hay buenas ideas, todo hay que decirlo. El sistema modular de los edificios o la inclusión de las tuberías de agua y residuos directamente en las carreteras, así como las nuevas posibilidades online, mejoran la experiencia.

Aún con estas carencias descritas, SimCity ofrece muchas horas de diversión a todo aquél que se atreva con los sistemas DRM de EA.

Conclusiones:

El juego dista de ser un producto redondo, aún sin los problemas técnicos, pero sigue teniendo esa capacidad para atraparte horas y horas. Además, las nuevas especializaciones permiten crear muchos tipos distintos de ciudades y amplían la profundidad del título.

Alternativas:

Además de las versiones anteriores de SimCity, existe Cities XL como alternativa.

Positivo:

- *Gráficos aceptables*
- *Edificios Modulares*

Negativo:

- *Baja dificultad*
- *Pérdida de medios de transporte*
- *No poder modificar el terreno*

octavio morante

gráficos	80
sonido	60
jugabilidad	75
duración	90
total	**77**

Una segunda opinión:

Después de haber pasado decenas de horas gestionando SimCity 4, el tiempo pasado y el buen hacer de aquél nos invitaban a pensar en que esta entrega iba a traer todas las novedades que la comunidad demandaba. La realidad es que lo ha hecho a medias. Puede engancharte durante horas pero le falta esa profundidad necesaria en los juegos de simulación y gestión. Es un producto para todos los públicos.

Gonzalo Mauleón





desarrolla: sony santa monica · **distribuidor:** sony · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 62,95 € · **edad:** +18

God of War: Ascension

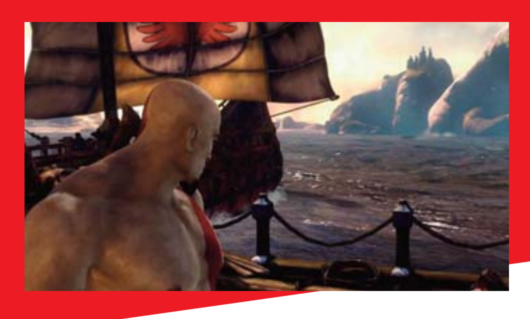
Si nos quedamos sin dioses... rebobinemos

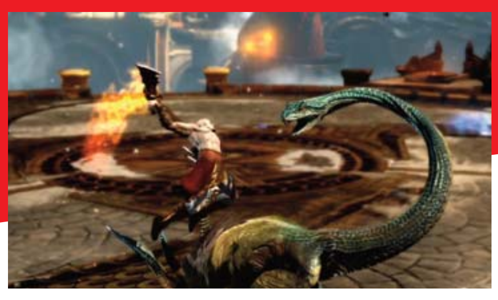
Cuando se anunció esta entrega no numerada de las aventuras de nuestro espartano favorito, algunos nos preguntamos por qué esa elección, la de una precuela. Hoy, con PS4 ya anunciada, la cosa sorprende menos

Seamos sinceros: salvo tal vez por la tardanza de este último juego, los fans de Kratos no tenemos muchos motivos para quejarnos. Junto a un soberbio God of War III, exclusivo de PS3, contamos con las remasterizaciones en alta definición de las entregas anteriores de PS2 y PSP, es decir, otros cuatro juegos en los que cargarnos bicharracos mitológicos a mansalva. Todo ello disponible en físico o en digital, todo ello de calidad más que demostrada. Como mucho, echábamos en falta algo nuevo tras casi 3 años y tras el listón tan alto que dejó esa tercera parte. ¿Sí o sí?

Afortunadamente, las ventas de una franquicia de renombre suelen ser un argumento de peso para sacar nuevos juegos. Pero es que resulta que el señorito Kratos ya se ha despachado a gusto con toda la mitología griega y, como no empiece a saltar a la vikinga o la egipcia, no sabemos muy bien de dónde va a sacar los enemigos... ¡Ah, pero eso no es problema! La solución es una precuela en la que profundizaremos en la traición del dios Ares, tanto hacia Kratos como hacia el propio Olimpo. Por romper su juramento de fidelidad al dios de la guerra, nuestro espartano es encarcelado por las tres Furias, guardianas del honor y del castigo divino. Evidentemente, Kratos tendrá que escapar, enfrentarse a las furias y hacer frente al hecho de que, ahora, es un auténtico "enemigo del estado", perseguido por dioses y monstruos sin descanso.

Asistimos a las primeras andanzas de Kratos con su tragedia personal muy reciente. Y si a eso le añadimos nuevos poderes y multijugador...





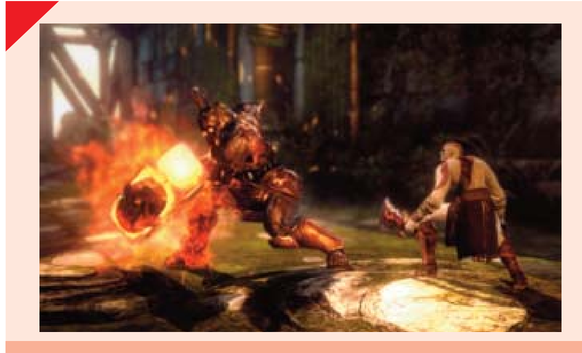
Concretamente, Ascension comienza con un Kratos encadenado y torturado por una de las Furias, repugnantes como ellas solas, como ya veréis. Una vez nos liberemos, nos sentiremos como en casa si hemos jugado a otras entregas de la serie y, si no, tampoco tardaremos demasiado en cogerle el truco: vistosos combos no demasiado complicados de realizar y espectaculares golpes finales mediante QTEs en las peleas con los enormes jefes. La mecánica de siempre, que tal vez comienza a acusar cierto agotamiento en la medida en que ya no parece haber más profundidad que la violencia salvaje sin más... pero si eso no nos importa o simplemente nos encanta echarle el guante a un buen juego de acción, entonces no deberíamos preocuparnos. En el peor de los casos, sólo resulta ya algo menos impactante que en anteriores ocasiones.

Pero si el sistema de combate funciona es, en gran medida, gracias a una animación totalmente fluida que logra que los distintos movimientos se sucedan de forma creíble y natural, sin dejar que el nivel de detalle entorpezca dicha fluidez. Así mismo, los enemigos a menudo ofrecen algún tipo de señal visual que nos alerta de cuando van a atacar, facilitando nuestras esquivas y contraataques. A esos golpes iremos añadiendo poderes elementales (fuego, hielo, rayo, alma) que, junto con nuevas habilidades que aprenderemos poco a poco, nos permitirán abrirnos paso en un juego gradualmente más difícil (pero nunca demasiado desafiante). Como mucho, el control puede resultar ligeramente menos preciso que en GoW III.

En todo caso, los combates son auténtica pornografía de la violencia: por poner un ejemplo, al enfrentarnos a una Quimera, le arrancaremos las alas una a una durante la lucha, a lo que el monstruo reacciona inevitablemente alterando su movimiento natural de forma lastimosa. Sí, casi llega a darnos pena. Lo mismo con aquel gigante al que vamos machando hasta abrir de par en par su cráneo y dejar al descubierto el cerebro. En

Va de precuelas...

Resulta curioso que tanto Sony como Microsoft hayan optado por echar la vista atrás ante el inminente fin de la actual generación. Coinciden en su lanzamiento dos franquicias que son auténticos estandartes de cada casa y que, mira por dónde, también tienen nombres similares. God of War: Ascension y Gears of War: Judgement son grandes juegos, pero parecen destinados a no dejarnos demasiado hambrientos mientras centran sus esfuerzos en las próximas entregas numeradas que, confiamos, llegarán para las nuevas consolas...



El diseño de personajes y escenarios sigue en la línea de entregas anteriores, con un montón de nuevos enemigos. Vamos, que mola



efecto, Kratos es tan tímido como siempre.

El otro "centro de interés" de la experiencia God of War son sin duda sus puzles. De entrada, la mayoría son las clásicas manivelas, o piedras que mover o encajar, objetos que colocar en un sitio para abrir otro, etc. No especialmente innovador, aunque funcione igual de bien. Pero más adelante, los desarrolladores han introducido un nuevo elemento, el Amuleto de Uroboto, que permite destrozar o restaurar trozos de los escenarios, recuperando su posible utilidad y desembocando en algunos de los puzles y desafíos más interesantes del juego y, posiblemente, incluso de la serie.

Tanto el alcance del amuleto como el poder de nuestras espadas del Caos puede aumentarse recolectando los orbes que sueltan los enemigos al derrotarlos. También podemos desbloquear nuevos movimientos que nos permitan cargarnos antes al monstruo gigante de turno, a menudo todo un espectáculo visual. Sin embargo, el presupuesto del que gozó GoW III se notaba (más de 40 millones de dólares), y de la misma forma se nota que Ascension no ha centrado hasta ese punto los esfuerzos de Sony: no se le pueden poner pegas, pero ese espectáculo no llega al nivel de la última entrega numerada, resultando menos interesante o, si acaso, menos sorprendente.

Ahora bien, si los de Santa Monica han querido innovar en la serie, desde luego lo han conseguido con el multijugador, y es que lejos de constituir un simple añadido realizado sin ganas, consigue brillar con luz propia como uno de los aspectos más positivos del juego. Podemos esperar el mismo grado de fluidez en el combate en esta nueva faceta. Mediante la elección de un dios al que seguir, estaremos en realidad configurando las bases de nuestro personaje: cuatro dioses de los que derivan los cuatro posibles poderes que acompañan a Kra-

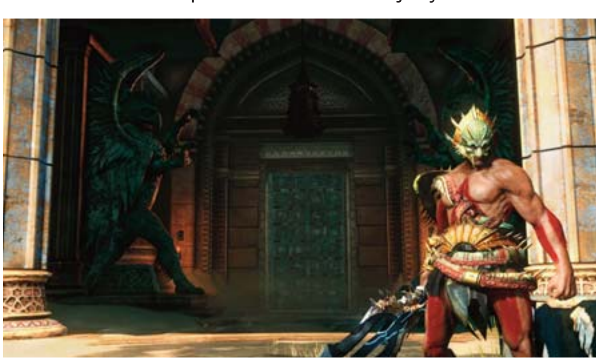
Gráficos, cámaras y enemigos varios

A nivel visual y sonoro, God of War: Ascension se mantiene en la línea de anteriores entregas, lo cual no es malo sino más bien todo lo contrario. Escenarios riquísimos, sobresaliente animación, cantidad de nuevos enemigos y otros tantos reciclados, una librería de efectos sonoros acorde a dicha variedad y una banda sonora llena de temas épicos que ambientan a la perfección nuestra aventura. También en la misma línea se sitúa la cámara, todo lo precisa que puede ser, alejándose en momentos en los que esa distancia es necesaria y tornándose automática en los emblemáticos y vistosos QTE que despliegan toda la violencia de la que es capaz el espartano.



tos durante su campaña en solitario... pero aquí sólo dispondremos de uno, que determinará el tipo de personaje. Tras un tutorial un pelín pesado, pero necesario dado que nos explica la sutiles diferencias entre el juego principal y el multijugador, comenzaremos a avanzar con el personaje en cuestión. Contamos con modos de juego competitivo y cooperativo, 7 en total, de entre los que destaca especialmente el "Favor de los Dioses", una enganchante vuelta de tuerca al concepto de "captura la bandera" en la que podrán participar hasta 8 jugadores simultáneos. Por si fuera poco, también contamos con un modo de captura de bandera algo más tradicional y otro llamado "Duelo de Campeones" que resulta posiblemente el más caótico de todos. Ya lo comprobaréis. Pero lo interesante es el apego que llegamos a cogerle a nuestro personaje, dado que nos acompañará en las distintas misiones y podremos ir subiéndolo de nivel. Esas cosillas que nos enganchan.

Por último, la historia es menos rica que en anteriores entregas y su protagonista habla mucho menos, rara vez interactuando con algo que no sea un enemigo. La idea de mostrar un Kratos aún no totalmente entregado a la venganza, menos deshumanizado, podía haberse explotado más, o con otros recursos narrativos. Pero al margen de eso, como decíamos al principio, tenemos pocos motivos para quejarnos. Ascension es un hack & slash de gran calidad, cuya única pega es que sabemos que sus autores pueden hacerlo mejor y lo hicieron.



Conclusiones:

Nada que envidiar a la inmensa mayoría de títulos de acción actuales, pero no alcanza el magnífico nivel de God of War III. Se echa un poco de menos al Kratos más colérico. No obstante, sigue siendo una apuesta segura y de calidad incuestionable.

Alternativas:

Castlevania LOS, cualquier Devil May Cry, cualquier God of War anterior y por supuesto Metal Gear Rising: Revengeance.

Positivo:

- *Diseño tan logrado como siempre*
- *Algunos de los nuevos puzles*
- *Multijugador*

Negativo:

- *Ni tan variado ni tan interesante como GoW III*

carlos oliveros

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	85
total	**85**

Una segunda opinión:

Efectivamente, no sorprende como God of War III y le falta algo de la chicha de aquél. Aún así, ofrece suficientes novedades y presenta muy pocos defectos. Tal vez su único problema es que la anterior entrega dejó el listón altísimo.

Ismael Ordás





desarrolla: ciberconnect2 · **distribuye:** bandai · **género:** lucha · **texto/voces:** cast/jap · **pvp:** 55,90 € · **edad:** +7

NS: Ultimate Ninja Storm 3

Es hora de repartir

Posiblemente la serie de anime actual que más éxito y seguidores está cosechando vuelve al mundo de las consolas en una entrega rica y profunda. Nos encontramos ante el juego de Naruto más completo hasta la fecha



Por más que a los amantes de Bleach les pese, el manga/anime más vendido y popular actualmente es Naruto. Se ha convertido en el Bola de Dragón de nuestro tiempo, imponiéndose en audiencia y fama a otras series de mayor calidad o menos infantiles. Sin embargo, esto no hace que no debamos reconocerle el mérito a la obra de Masashi Kishimoto.

Un universo creado íntegramente por él, con una mitología completamente única, basándose en trozos de cultura japonesa en particular y asiática en general, creando iconos como las bandanas, chalecos, y los movimientos de manos para las técnicas ninja. Todo el mundo relaciona esos tres elementos con Naruto.

Pues bien, Ciberconnect2 ha logrado crear por su lado un estilo de juego que se identifica igual que la serie sobre la que se basa. Todo el mundo dice "juego tipo Naruto", y con Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 han tocado techo en cuanto a calidad. Al menos de momento.

El punto fuerte del juego es, sin duda alguna, su gran variedad de personajes, escenarios y técnicas

¿Eso de ahí es un pixel o es que te alegras de verme?

En el apartado gráfico el juego aprueba con nota. No es un título de sobresaliente pero sí que nos trae uno de los "cell shadings" más bellamente tratados de los últimos tiempos, quizás a la altura de "Catherine".

Las animaciones son fluidas a más no poder. El nivel de calidad del que hacen gala es, sin duda, nunca visto. Desde luego no en el propio anime, donde todo son acetatos fijos y últimamente la animación brilla por la ausencia.

Sin embargo no es "cell shading" todo lo que reluce, ya que los dientes de sierra abundan en prácticamente todas las líneas y superficies, estas últimas de colores completamente planos sin degradados, y donde los círculos o parecen pentágonos (mirad la falda de Sasuke).

Los escenarios son muy amplios y espaciosos. O lo que es lo mismo: vacíos. No hay elemento alguno en ellos ya que la mayoría son prados, claros, estepas o desiertos. Además se pueden apreciar caídas de frames considerables en el momento en que realicemos las técnicas más devastadoras. No por el daño que infligen a nuestro enemigo, sino por la espectacularidad de las mismas. A más efectos, mayor caída.

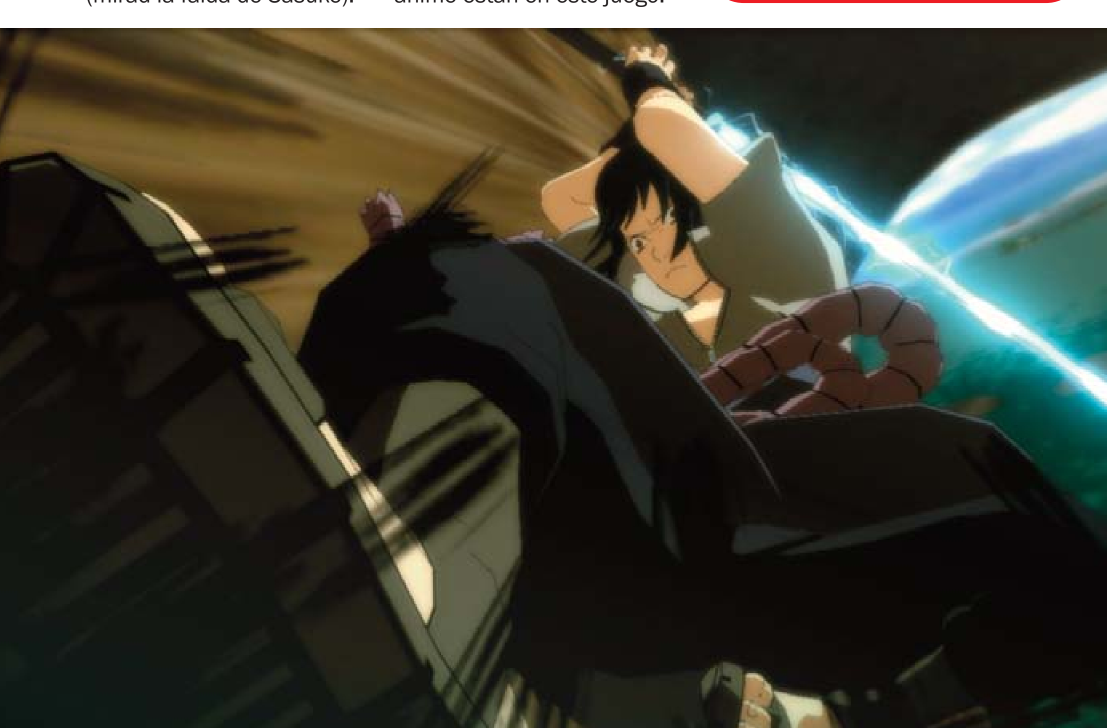
Esa voz la he oído antes.

Uno de los factores por los que el anime se ha hecho famoso en todo el mundo es porque sus actores de doblaje son capaces de darle a un dibujo animado de dos trazos suficiente emotividad y expresión como para caracterizarlo más allá de lo visualmente posible. Pues todas las voces originales del anime están en este juego.

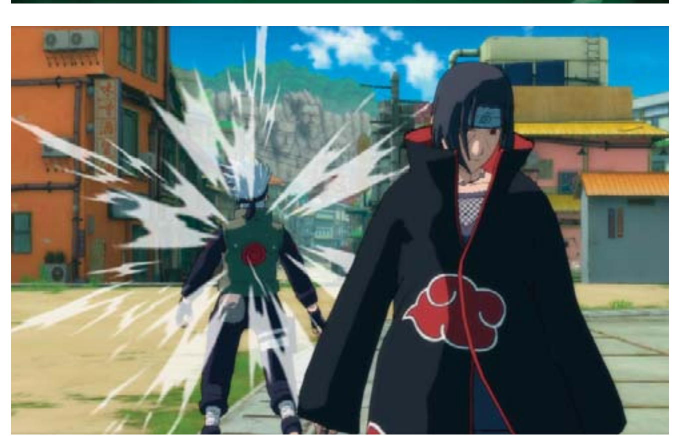
El Rincón Hardcore

Siempre me ha gustado el anime, aunque la saturación actual del mercado hace que recele bastante del 90% de series que se estrenan. Naruto, en su día, me gustó bastante, pero como me di cuenta que corría el riesgo de eternizarse y de perder la esencia y magia que tenía en un principio, la abandoné justo antes de "Shippuden".

Ahora, años más tarde, no creo que hiciera mal, pero da gusto volver a encontrarme con Kakashi, Jiraiya, Itachi, Neji y Shikamaru, que siempre fueron mis favoritos. Es como quedar con un viejo amigo tras una larga ausencia. Ambos habéis cambiado, pero recuerdas qué fue lo que hizo que te cayera tan bien. Con este juego es igual.







Todas. Con los nombres de las técnicas gritados a pleno pulmón en japo, con una cantidad de diálogo brutal… Además, este título nos ofrece la opción de elegir entre inglés y japonés. Yo creo que habrá pocos que escojan la lengua de Shakespeare, debido a que los intérpretes están poco inspirados y se nota carente de fuerza. Estando el japonés… ¿qué más da?

La música, por otra parte, no es nada del otro mundo. Los efectos de audio están bien y aunque es un juego que tiene muchísimo movimiento y acción no llegan a hacerte rechinar los dientes, pero la música es totalmente intrascendente. No sé por qué en la mayoría de los juegos de anime no trasladan la música de los animes en los que se basa. Quizás es por algún rollo legal. No puedo saberlo. No soy abogado. Pero lo cierto es que se echan de menos unos temas propios como los “openings” famosos de la serie.





Cuarto de luna hacia atrás y... Ah, no. Así no.

Esto no es un juego de lucha clásico y técnico a los que los jugadores de la vieja escuela estamos acostumbrados. Es mucho más accesible que cualquier King of Fighters, Virtua Fighter o incluso que Street Fighter X Tekken. Sin embargo, eso no le priva de cierta riqueza y profundidad en el control: dependiendo de nuestra vida, la vida del rival, nuestra energía, la suya o los objetos que llevemos equipados, tendremos que hacer una simple combinación de botones para realizar la técnica correctamente. Sin embargo hay muchos factores, como la barra de "cambiazo" que nos permite eludir los ataques, de los que dependerá que nuestro golpe acierte.

Parece fácil, pero tiene su intríngulis. Casi podría ser un "plataformas de lucha".

¿No tienes nada que hacer? Échate "un Naruto".

Simplemente el modo historia, que nos hará revivir las aventuras más importantes de toda la serie, ya nos obligará a invertir bastantes horas en este juego. Además seremos testigos de momentos clave del anime en cinemáticas espectaculares que podremos reproducir cuantas veces queramos, y las decisiones que tomemos abren caminos en la trama diferentes así que... mucho, mucho tiempo.

Por si fuera poco contamos con la mayor cifra de personajes jamás reunida para un juego de esa índole (la friolera de más de 70), cada uno con sus técnicas y características propias. Es cierto que algunos son versiones de otros, pero no deja de ser impresionante. Clásicos y modernos se unen en la Cuarta Gran Guerra Ninja.

Conclusiones:

No es un juego de lucha tradicional, pero no por ello menos entretenido. Perfecto para los amantes del manga/anime y aquellos que huyen de los juegos de lucha. Accesible pero complejo.

Alternativas:

Cualquier juego de la familia Naruto, aunque por proximidad y contenidos el "Ultimate Ninja Storm 2" o "Generations" son los idóneos .

Positivo:

- Más de 70 personajes y 30 escenarios.
- El más definidio y mejor animado "cell shading" visto hasta ahora.

Negativo:

- Se repiten algunos personajes.
- Modo historia sólo con Naruto.

RODRIGO OLIVEROS

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	75
duración	85
total	**75**

Una segunda opinión:

Un apartado gráfico notable al que juega a su favor la propia temática del título. Agradecido con el jugador ocasional, no es complicado desenvolverse a través de su historia. Tal vez le podamos echar un poco en falta de profundidad si venimos de juegos más técnicos. De todas maneras es un indispensable para todos aquellos fieles seguidores del manga original.

José Barberán



desarrolla: team ninja · **distribuidor:** koch · **género:** acción · **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +18

Ninja Gaiden Sigma 2 Plus

El retorno de Ryu Hayabusa a PS Vita

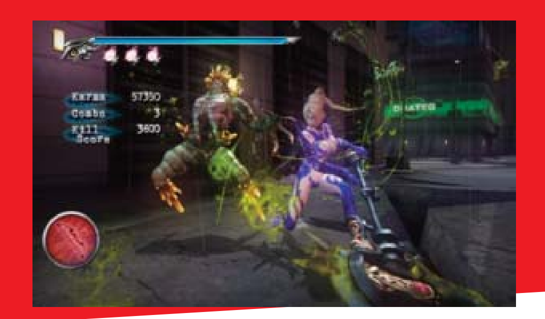
La segunda parte de la gran obra de Itagaki en la presente generación llega a Playstation Vita en su formato Sigma con novedades jugables y una buena adaptación, aunque mejorable



Ninja Gaiden Sigma 2 Plus es la revisión del Ninja Gaiden Sigma 2 de 2009 para PS3, que a su vez fue una versión modificada y ampliada del Ninga Gaiden 2 que apareció como ¿exclusivo? de Xbox360 en 2008, diseñado por el polémico y genial Tomonobu Itagaki al frente del Team Ninja y distribuido por Tecmo. El título que nos ocupa es mucho más parecido a la revisión de PS3 que al original de Xbox360, aunque incluso sobre el primero tiene una serie de diferencias que conviene destacar.

Playstation Vita se está mostrando como una excelente plataforma para "portar" los juegos creados para las plataformas actuales de sobremesa, tiene potencia suficiente para mostrar personajes y escenarios creados para equipos más potentes con el simple re-escalado a la resolución de Vita y pequeños ajustes en efectos y texturas. Por

Ryu Hayabusa no está solo en esta aventura, tres féminas de armas tomar, Momiji, Rachel (en la imagen) y Ayane tienen sus propios capítulos



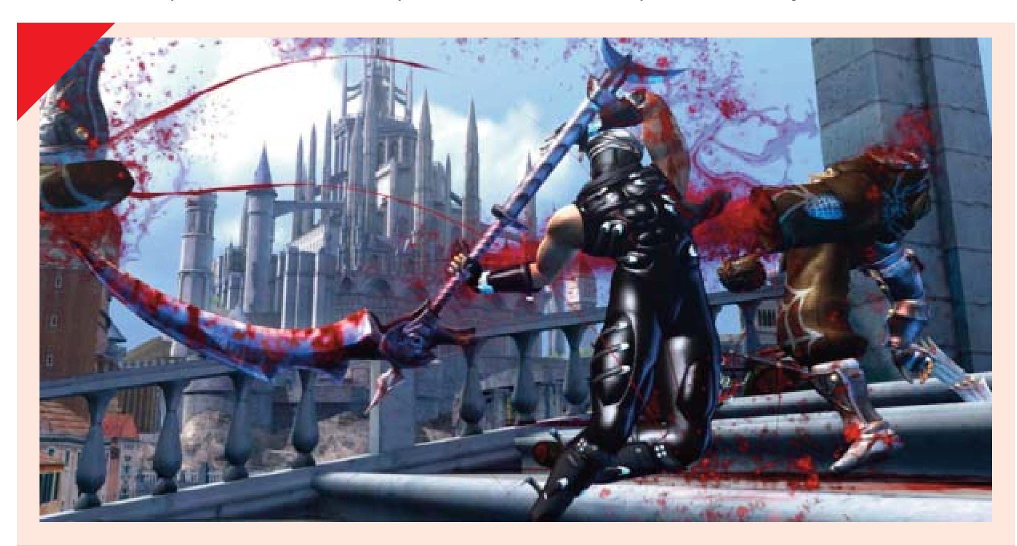


ahí Tecmo no debería haber encontrado mucho problema, y aunque el resultado es satisfactorio en general con un nivel técnico notable, que alcanza el sobresaliente en algunos momentos del juego, en determinados momentos se producen cosas extrañas que bajan la nota general del juego. Se producen ligeras ralentizaciones en determinadas situaciones con un gran número de enemigos en pantalla, lo cual es hasta cierto punto lógico y perdonable. Pero es que ocurre lo mismo en otros momentos en los que no da la sensación de que el escenario esté tan cargado, lo cual da la sensación de que algo (no me preguntéis qué) no se ha optimizado como debiera. Aún así son problemas puntuales y menores, que no afectan en ningún modo a la jugabilidad de este videojuego de nombre tan largo.

Si que resultan más molestos unos cambios inexplicables en la resolución y detalle del juego que se producen de vez en cuando. Parece como si se hubiese programado un cambio en el nivel gráfico ante la previsión de que en determinadas zonas o ante determinados eventos la máquina no fuese a ser capaz de mover todo lo que hay en pantalla.

La jugabilidad se basa totalmente en la revisión de Playstation 3, y que tanta polémica causó por la supuesta “casualización” de una de las sagas que habían tenido siempre la dificultad por bandera. No somos pocos los que pensamos que lo que se hizo en los Sigma fue equilibrar la dificultad y ajustarla a una curva de aprendizaje mucho más lógica, pero eso es un debate que no es objeto de este artículo y que probablemente no llegue a ningún fin.

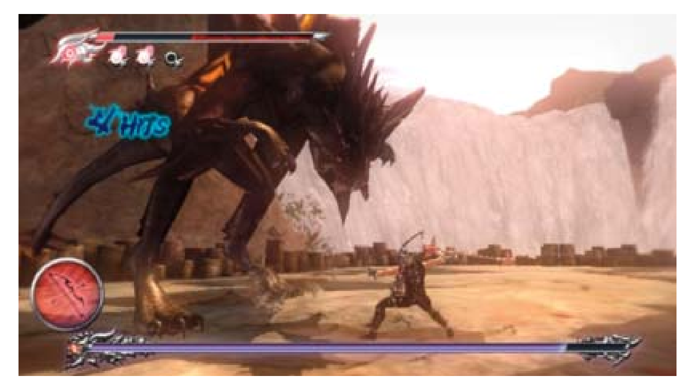
Este ajuste de dificultad se



Ninja Gaiden II es para muchos uno de los mejores hack’n’slash que se hayan hecho nunca. Este Sigma 2 Plus es una más que digna conversión a portátil e incluye novedades que lo hacen apetecible incluso para los que ya jugaron al original









aprecia sobre todo en los combates contra los famosos jefes finales de la saga, es cierto que algunos pecan de excesivamente sencillos y resulta más complicado llegar a ellos que superarlos, pero esto será siempre porque ya conocemos cual es la forma de derrotarlos, algo que un jugador que se enfrente por primera vez a Ninja Gaiden II desconocerá y sufrirá hasta que encuentre sus puntos débiles y se haga con sus rutinas.

El número de enemigos también se ha reducido en algunas zonas del juego, así como sus estadísticas de daño y resistencia, lo cual invita en determinados momentos a ser más agresivos y usar un número mayor de movimientos, ataques y combos por parte del usuario. Es en este aspecto donde Ninja Gaiden no tiene rival (algunos me dirán que Bayonetta), la variedad de movimientos de Ryu Hayabusa es increíble, y lo es aún más la profundidad jugable que el Team Ninja (con o sin Itagaki) lograron extraer esto. Como en las anteriores entregas, dos personas pueden jugar este Sigma 2 Plus de un modo totalmente diferente en función de sus gustos, y estos se tendrán que adaptar a los diferentes enemigos y situaciones que el estudio de desarrollo nos plantea a lo largo del desarrollo del juego.

Uno de los grandes temores de la comunidad era como se iba a adaptar la jugabilidad a los mandos de una portátil, ya se diluyeron parte de estos miedos con la excelente conversión del primer juego de la saga que respondía perfectamente a los controles de Vita. En esta ocasión tampoco han fallado y han logrado un resultado tan satisfac-



torio como pueda resultar jugar el Sigma 2 en PS3.

Ninja Gaiden Sigma 2 Plus no solo nos ofrece la posibilidad de jugar al título en Vita. Incluye novedades que lo hacen interesante incluso para los que ya hayan jugado al título original o su versión para PS3. La principal es la inclusión de nuevo contenido en forma de nuevos capítulos, hasta un total de 17 que conforman el juego, que nos darán para más de 10 horas de juego, a las que hay que añadir los modos accesorios y la alta rejugabilidad de un título que bien vale lo que cuesta.

Algunos de los nuevos capítulos están protagonizados por tres nuevos personajes que acompañan a Ryu en su aventura. Son tres ninjas féminas de nombres Ayane, Rachel y Mojimi con estilos de lucha muy marcados y diferentes entre si, lo cual proporciona una mayor variedad a la campaña principal, y también a los modos de juego extra en los que podemos jugar también con ellas. Sigma 2 Plus tiene 35 misiones para jugar una especie de cooperativo con la máquina Seleccionamos dos personajes entre los cuatro disponibles para hacer frente a oleadas de enemigos en distintos escenarios, manejaremos un personaje y la IA de la consola al otro, pudiendo cambiar de personaje siempre que así lo deseemos.

La otra gran novedad en este aspecto es la inclusión de pruebas contrarreloj en las que el tiempo se convierte en un enemigo más. Están francamente bien realizadas y ajustadas pero permitidme que me reserve mi opinión al respecto de este tipo de pruebas ya que es algo que personalmente no soporto. Al menos, en Sigma 2 Plus es un modo fuera de la campaña principal.



Conclusiones:

Una excelente conversión de un gran juego. Sin entrar en el debate de si la fuente principal del catálogo de una consola deben ser conversiones, Ninja Gaiden Sigma 2 Plus es una excelente opción de compra.

Alternativas:

En Vita solo la primera parte de las aventuras de Ryu Hayabusa está al mismo nivel que este juego. En consolas de sobremesa podríamos añadir Bayonetta, DmC o Metal Gear Rising Revengeance.

Positivo:

- Notable conversión a portátil
- Novedades respecto al de PS3

Negativo:

- Ralentizaciones ocasionales
. Ajustes extraños de resolución

josé barberán

gráficos	82
sonido	78
jugabilidad	76
duración	84
total	**79**

Una segunda opinión:

Si no fuese por los ligeros pero molestos errores que presenta y porque es la revisión de una revisión, sería sin duda un imprescindible de la consola.

Ismael Ordás






desarrolla: gaijin games· **distribuidor:** aksys · **género:** plat-/musical **texto/voces:** inglés · **pvp:** 13,99 € · **edad:** +3

Bit Trip presents Runner 2

Future Legend of Rhythm Alien

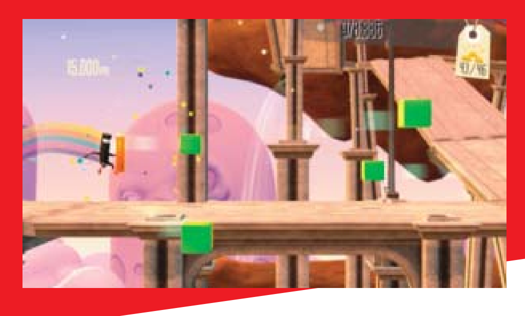
Commander Video y sus amigos dan el salto desde los pixelados mundos de la saga Bit Trip a esta nueva aventura con un enfoque totalmente diferente a lo que nos tienen acostumbrado, pero manteniendo su jugabilidad

La saga Bit Trip es una vieja conocida para todos aquellos a los que les gusta la jugabilidad retro, la buena música y el hecho de que jugar no sea simplemente pasar un buen rato, sino un momento para reflexionar y “mirar más allá de los píxeles”.

Tras seis entregas principales anteriores y dos recopilatorios, en el que cada juego tomaba una jugabilidad base diferente con distintos géneros, pero un mismo factor común: la mezcla perfecta entre jugabilidad retro endiablada y música chiptune evocadora, ahora nos llega este Bit Trip presents Runner 2: Future Legend of Rhythmn Alien. Secuela directa del cuarto de los títulos de la saga Bit Trip, Runner, el más aclamado de los seis anteriores. Este Runner 2 da una vuelta de tuerca radical no solo a su predecesor, sino a toda la saga de la que procede.

Pero vayamos por partes. No se puede comprender la razón de ser de este título sin conocer la trayectoria de la saga. En 2009, Gaijin Games nos dio Bit Trip.Beat, el primer título de la saga Bit Trip, que sentó las bases de lo que es esta saga. En este, en concreto, la jugabilidad se basa en el clásico Pong. Pero tanto la estética retro, de personajes pixelados pero elaborados mediante modelos 3D, como la brillante música chiptune que reaccionaba frente a nuestras acciones, haciendo que en cierto modo nosotros mismos, con nuestras acciones, fuésemos interpretando la melodía como si de un original instru-

Una entrega que se diferencia de los anteriores pero a la vez mantiene la esencia de la saga, Bit Trip Runner 2 es un Spin off mas que decente





mento musical se tratase, junto a la enigmática trama de la que apenas se nos enseña un par de pinceladas en cada cutscene, a lo largo de los 6 juegos, y que invita a reflexionar sobre mucho más que las aventuras de un pequeño hombrecillo pixelado a través de la aventura que llamamos vida, desde la concepción hasta el viaje hacia el más allá una vez que las fuerzas nos abandonan con la edad. Cada uno de los títulos de la saga varia su jugabilidad, pasando de un Pong a matamarcianos o plataformas, como Bit Trip Runner, pero todos ellos siguen con la misma base: la jugabilidad a través de la música...y la representación de las diferentes etapas de la vida de una manera filosófica, mediante actitudes y no palabras. De hecho, ni una sola línea de texto es necesaria para contarte algo tan profundo, que cada persona lo percibirá de una manera diferente al jugarlo. Para mí, es esto. Pero eso no significa que lo que tú veas no pueda serlo también, y lo será, pues es un juego que se alimenta tanto de lo que el jugador da, como de lo que el jugador recibe de él.

¿Pero por qué es tan importante hablar de esto? Porque sin ello, Runner 2 no tiene sentido.

A primeras se nos presenta un juego que hereda la jugabilidad de Bit Trip Runner, su precuela directa. Una jugabilidad plataformera, el máximo exponente de lo que la saga Bit.Trip puede dar de sí, pero a su vez, radicalmente diferente a su hermano menor.

Para empezar, cambia por completo la estética retro pixelada, por un nuevo aspecto igual de evocador y estrafalario, pero mucho más definido. No por nada este es el primer título de la saga desarrollado con el HD en mente, siendo los anteriores desarrollados inicialmente para WiiWare a pesar de haberse visto porteados a PC y Nintendo 3DS.Tenemos aquí modelados detallados, aunque eso sí, con una marcada estética extravagante y extraña, que recuerda en cierto modo a la serie de animación "Ren y Stimpy". Al igual que en esta, toma la parodia de la publicidad de productos in-

Un punto a su favor

Su sentido del humor. En contraposición a la seriedad de los anteriores Bit Trip, este Runner 2 se tira a la piscina y cambia su registro al completo. Multitud de bromas de todo tipo, muchas de ellas recreándose en el casposismo de la USA profunda, con personajes tan variopintos como un hombre pepinillo o el señor chimenea, totalmente absurdos, narrados y acompañados por Charles Martinet, el doblador oficial de Mario. Si de por si el juego es indescriptible, con esto aún más. ¿Alguna vez imaginaste oír a Mario vendiéndote hamburguesas?



Para los amantes de la estética retro, podemos seguir disfrutando de ella en las fases de bonus, aunque eso si, mas NES y menos Atari



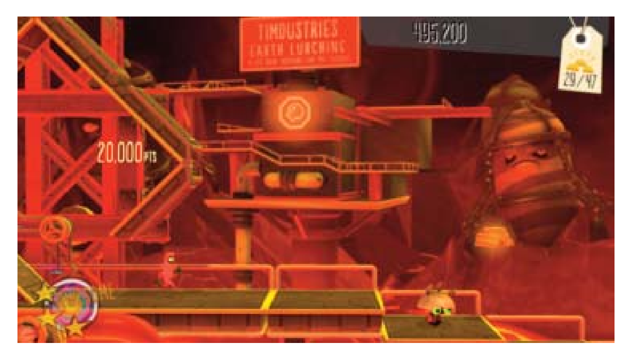
existentes (narrados por el mismísimo Charles Martinet, voz de Mario) como una de las bases para el basto humor en el título, al igual que la serie. Pero eso son detallitos nimios una vez que entramos en materia.

Aun cambiando la estética, y también el estilo musical, que pasa de ser exclusivamente chiptune a tocar desde la música orquestal al funk, siempre con una base electro y incluso a veces, con pizcas de dubstep y sin olvidar claro está, el originario chiptune, todo mucho más detallado y ampliado respecto a su original, el juego que a simple vista podría ser muy diferente...vuelve a ser, en el fondo, muy parecido. La misma base jugable, plataformeo frenético mientras que con nuestros movimientos, como un instrumento bien afinado, vamos perfilando la melodía que estamos oyendo.

La misma, pero más pulida, al igual que el resto de aspectos del juego. Gaijin Games se ha preocupado esta vez de ajustar la curva de dificultad mucho mejor que en sus anteriores entregas (¿o es quizá, que como ya no es "retro", no necesita tanta dificultad?), pero a su vez, mejorando la jugabilidad exponencialmente. Ahora no solo podremos usar a Commander Video, el protagonista del resto de juegos, sino que podremos elegir entre varios personajes, cada uno con sus habilidades y características diferentes. Además de esto, el plantel de movimientos se ha visto ampliado. Ya no solo podremos saltar, pegar patadas para romper obstáculos o agacharnos, ahora también podremos combinar dichos movimientos para realizar nuevos ataques, y habrá más elementos en el terreno que nos obligarán a realizar diferentes acciones, como loopings, o caminos cerrados con llave que tendremos que localizar a lo largo del nivel, otorgándole un nivel de complejidad jugable que simplemente no existía en su precuela. También será mucho más largo, ya que ahora

Y a todo esto, ¿que pasó con "el viaje"?

A primera vista, no hay nada. Cuando comienzas este juego, te encuentras una trama muy ligera, fácil de entender, predominantemente de humor, que poco tiene que ver con lo que poco a poco han intentado decirnos en los anteriores. Pero conforme lo vas jugando, te das cuenta de detalles, que demuestran que quizás no todo es tan simple como parece. La interpretación, como siempre, es libre para cada uno de los jugadores, pero lanzo una pequeña miga. Si Bit Trip.Flux simbolizaba los últimos momentos de la vida antes de "pasar al otro lado",la explosión de alegría y vividez de este, bien podrían simbolizar esos últimos segundos en los que nuestra mente deja de funcionar.



tenemos 5 mundos diferentes para visitar, tan variopintos como un bosque, la costa, un volcán, o un extraño mundo en las nubes al que no puedo describir con palabras. Bellos y estrafalarios, sobre todo esto último, paisajes que recorreremos a toda velocidad, y que conforme automaticemos los movimientos podremos admirar sin perder tampoco pie al juego en sí, como si en cierto modo aprendiésemos a leer "la partitura" del juego sin memorizarla antes, al vuelo. 5 mundos, con cada uno su jefe de final de fase, y multitud de niveles repartidos entre ellos que suman un total de 120 diferentes que nos mantendrán horas y horas pegados al mando, sin despegar ojo, ni oído, del espectáculo audiovisual que presenciamos. El cambio de aspecto y aparentemente, también de la tónica general del juego, puede chocar bastante a aquellos que vengan de anteriores Bit Trip, pero no tienen que temer, todos los factores que hicieron grandes a los anteriores, sigues estando ahí. Incluso la estética retro y música Chiptune, pues las fases de bonus ocultas son precisamente imitando el estilo retro que tan bien le funcionó en anteriores entregas., aunque sin modelados 3D como en anteriores.

Hay tanto que decir, y a la vez, la mejor manera es simplemente, lanzarte a la piscina y probarlo tú por tu cuenta. Si buscas diversión directa y adictiva, la tendrás. Si lo que quieres es vivir una experiencia, como con los anteriores, también. Solo que diferente. Especial y única. Arte en estado puro.



Conclusiones:

Toda una experiencia, tanto si quieres " ver mas alla", como si tan solo buscan un muy buen plataformas con toques de juego de ritmo.

Alternativas:

Tan solo su predecesor, Bit Trip.Runner, podría servir como alternativa. Próximamente se lanzará HarmoKnight en Nintendo 3DS que usa un concepto similar.

Positivo:

- La variedad y calidad de su banda sonora
- Jugabilidad endiabladamente adictiva

Negativo:

- Puede resultar repetitivo hasta cierto punto.
- Completamente en Inglés, textos y voces.

andrea gil

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	90
duración	75
total	85

Una segunda opinión:

Un juego rápido y sencillo. Perfecto para lo que debe ser un juego para una portátil. Un nuevo concepto de arcade remozado y que está basado completamente en melodías musicales.

Miguel Arán

desarrolla: omega force · **distribuye:** tecmo koei · **género:** acción · **texto/voces:** ing/jap · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +12

Dynasty Warriors 7 Empires

Lo de siempre y una pizca de estrategia, por favor

Los ha habido medievales, de Gundam y hasta de One Piece, en varias plataformas, con y sin el añadido "Empires". Y aunque la fórmula esté ya algo trillada, puede que estemos ante la mejor entrega de la serie...



Hay algo que me llama la atención de la franquicia Dynasty Warrios en general y de los "Empires" en particular. Por un lado, se trata de una serie que consigue perdurar, no desaparecer ni de los catálogos ni de la memoria colectiva de los jugadores, pese a no llegar a ser nunca un superventas; por otro, no se puede negar que se trata de un gran (y divertido) machacabotones... pero enmarcado en este caso en una suerte de "propósito mayor", en forma de estrategia militar y política.

Esta revisión de la séptima entrega numerada de la serie llega casi dos años después de la original, exprimiendo la fórmula y puliéndola más que nunca, en el que seguramente es el mejor juego de la franquicia, y la ocasión perfecta para conocerla si no lo hemos hecho ya. Si no fuera por la molesta tendencia de los últimos títulos de Tecmo Koei de no venir traducidos... De hecho, aunque se agradecen las voces originales japonesas, sorprende que absolutamente todos los textos (in-

Una saga de gran éxito en Japón, cuya nueva revisión añade un interesante componente estratégico

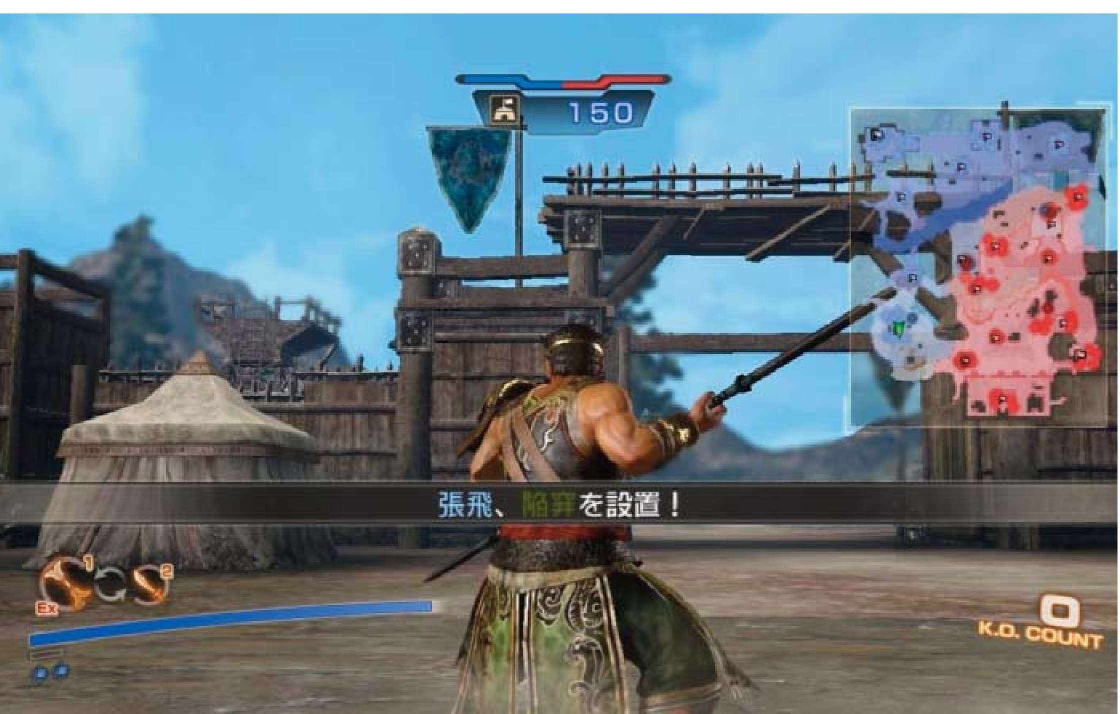
cluyendo subtítulos, sí) permanezcan en inglés, igual que en el último "Puño de la Estrella del Norte", producto de la misma casa.

La cuestión es que DW7E nos ofrece prácticamente las mismas horas de planificación estratégica que de frenéticos combates (claro que podemos dedicarnos más a lo que más nos guste), y eso es lo que hace su experiencia de juego tan rica, pese a que su estilo de combate característico sorprenda ya poco o nada. En esta entrega, además de derrotar a los generales enemigos y conquistar territorios, tendremos que resolver conflictos diplomáticos, reclutar tropas y cumplir misiones que, se supone, nos ocupan alrededor de un mes de trabajo... que en tiempo real es, simplemente, un turno. Y es que gran parte de este componente estratégico se basa en nuestra buena gestión del tiempo y de los recursos a nuestro alcance. De hecho, el juego nos permite centrarnos con cierta libertad en la faceta que nos interese (lo cual se traduce en qué tipo de general/gestor queremos ser): ¿nos preocupa entrenar y armar las mejores tropas para no tener rival en el campo de batalla? ¿Tal vez nos importa más la diplomacia entre reinos para anexionar territorios por vías pacíficas? Ah, pero también podemos obsesionarnos con las cantidades exactas de oro y víveres que nuestro pueblo y nuestros soldados van a recibir...

Lo que sí está claro es que la mecánica de los combates es la que ya conocemos a lo largo de la serie. Sin embargo, todo lo que hagamos en la parte de estrategia tendrá repercusiones concretas en la parte de combate

Larga trayectoria

Desde que Koei (ahora Tecmo Koei) publicara el primer Dynasty Warrios en la PlayStation allá por 1997, mucho ha llovido. De hecho, aquel juego ni siquiera era beat'em up, ni hack & slash, ni como queramos llamarlo, sino un juego de lucha de toda la vida ambientado en la china medieval o, más concretamente, en la que nos describe la novela histórica "El Romance de los Tres Reinos", del Luo Guanzhong, en la que aún se basan (vagamente) las siguientes entregas. En Japón, Shin Sangoku Musō 7 (Dynasty Warriors 8 para nosotros, debido a los desafortunados cambios de nombre y de numeración en occidente) salió el pasado 28 de febrero. ¿Cuándo lo veremos por aquí?







en sí, dado que habremos manejado una gran cantidad de recursos que afectan a las tropas a nuestro mando.

No podemos obviar el hecho de que su ambientación en la China de las eternas dinastías le sienta tan bien como siempre (al fin y al cabo los cuentos del Romance de los Tres Reinos han inspirado docenas de juegos desde los 80). Escenarios, armas y personajes gozan de un diseño francamente logrado (si acaso un pelín vacíos algunos escenarios), al margen de que debamos tomarnos su fidelidad histórica como una anécdota cogida con alfileres y una excusa para armar a nuestros soldados y comenzar a repartir mamporros. Eso sí, dichos mamporros llegan a ser visualmente brutales, dado que en función de nuestro poder (subidas de nivel, armas y demás) desplegaremos auténticos espectáculos pirotécnicos al arrasar los regimientos enemigos. Y según nuestro éxito





en el cambo de batalla iremos aumentando nuestra “fama”, más relacionada con la personalidad que con la fuerza en sí, y ganando ascensos, que incrementarán no sólo nuestro poder sino nuestras influencias. Esa fama también determinará las misiones que se nos ofrecen y el comportamiento de nuestro personaje en las escenas animadas.

A nivel gráfico, más allá del diseño, llama la atención el grado de detalle de las ropas y armaduras, la fluidez de las animaciones y la presencia de cantidad de figuras en movimiento a la vez sin que dicha fluidez se resienta salvo en contadísimas ocasiones que, de todas formas, tampoco son tan evidentes como para fastidiar nada. Sí es cierto que en imágenes estáticas y en primeros planos podemos apreciar algunos dientes de sierra y unos modelados no tan punteros como tal vez nos gustaría, pero dado que en la inmensa mayoría del tiempo de juego estaremos moviéndonos, rara vez llegaremos a apreciar estas “carencias”. Sobre todo porque una carga poligonal o de texturas mayor muy posiblemente impediría disfrutar de unas secuencias de combate tan pobladas y fluidas.

El apartado sonoro, por su parte, evidencia el origen japonés del juego: contamos con las citadas voces originales y con efectos de sonido y temas musicales que parecen sacados, claro está, de un anime de acción de toda la vida. No sorprende mucho pero no desentona.

La duración no es fácil de medir, dado que la mecánica de combates puede ser repetitiva si no nos apasiona el género, pero la parte estratégica invita a la rejugabilidad.

Conclusiones:

EUna vez más, no va a revolucionar el género ni a erigirse como juego del año, pero su componente estratégico lo convierte en una alternativa a los hack & slash que conocemos y la ambientación en la China medieval le viene como anillo al dedo.

Alternativas:

Hay una larga serie de Dynasty Warriors para elegir. Y si no, cualquier God of War, cualquier Devil May Cry...

Positivo:

- Su ambientación y diseño
- Estrategia más profunda de lo esperado en este tipo de juegos

Negativo:

- Escenarios algo vacíos
- Completamente en inglés

carlos oliveros

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	80
duración	80
total	**75**

Una segunda opinión:

Tan divertido como siempre, si te gusta la saga, y un buen momento para conocerla si no lo has hecho ya. Tal vez un pelín repetitivo, pero su cuidado diseño y sus novedades lo compensan.

Gonzalo Mauleón

www.ZEHNGAMES.com

[El camino de la "H"]

@laocoont @Noorhaine @Razor__MC @SaxKazein @AlvaroMortem @AlyKahos

@RaulFactory @krateos29 @Nuevebits @Silvia_Galiana @diariodeunjugon

Remakes:
Klass of 99

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



El software británico estuvo de dulce en la década de los 80. Las producciones inglesas eran de las más apreciadas en los ordenadores domésticos de 8 bits, no solo por su factura técnica, sino también por su originalidad. Cualquier tema era susceptible de inspirar una videoaventura, incluso el día a día de un estricto instituto.

Ese es el escenario que tomaba Skool Daze, un juego de Microsphere en el que se nos ponían en la piel de un gamberrete llamado Eric con la nada desdeñable misión de hacerse con su desastroso boletín de notas intentando, al mismo tiempo, cumplir con sus obligaciones de estudiante y evitar en lo posible que los profesores le pillasen haciendo trastadas, algo que se traducía en un castigo consistente en copiar un número de líneas en la pizarra. Una vez que el contador de líneas llegaba a las 10.000, Eric era dado por imposible y expulsado fulminantemente del colegio, con el consiguiente fin de la partida.

Eyre Jordan nos ha devuelto este clásico con mayúsculas de hace casi tres décadas remodelado para PC, lo cual implica una mejora gráfica y un mayor colorido. Tampoco es un lavado de cara muy excesivo, y es algo que en el fondo se agradece, ya que, en cierto modo, de ser así Klass of 99 perdería esa patina de sentido homenaje de la que hace gala.

Un estupendo trabajo que no solo reflota un título mítico sino que nos hace dar gracias de no haber ido a este cole.

Plataforma original:
ZX Spectrum y Commodore 64

Año lanzamiento original:
1984

Título original:
Skool Daze

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Abu Simbel Profanation Deluxe

Johnny Jones, el pariente desconocido de Indiana Jones, protagonizó una trilogía de juegos a cargo de Dinamic que culminó con un maleficio y muchas correrías y saltos por una pirámide para ponerle remedio en Abu Simbel Profanation, uno de los juegos más emblemáticos pero también más inmisericordes de la compañía española.

El grupo M. A. Soft no se ha dejado amilanar por esta particular maldición de un título capaz de desquiciar al más pintado, y aquí nos lo traen de nuevo, con más colorido, un control algo más suave y toda su esencia. Si os apetece un buen desafío, no dejéis de probarlo.

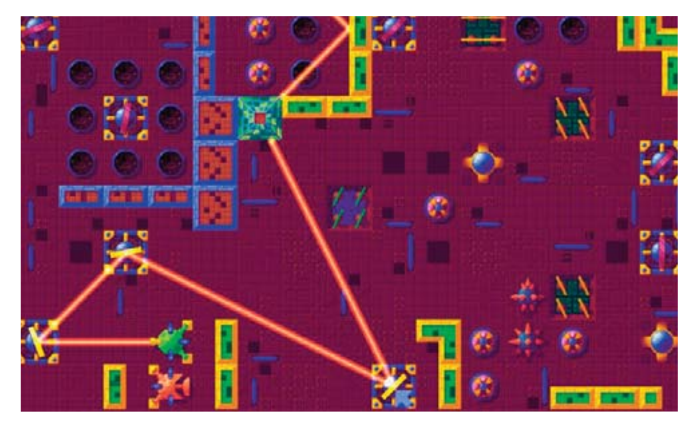


Plataforma original:	Varios	Plataforma remake:	PC
Año lanzamiento:	1985	Valoración de GTM	★★★★½
Título original:	Abu Simbel Profanation	PVP:	gratis

Deflektor X4

Uno de los juegos de inteligencia y puzzles más injustamente olvidados de su tiempo regresa en este remake. Nuestra misión en Deflektor consiste en guiar un haz de luz orientando diversos espejos para destruir las minas distribuidas por la pantalla y hacerlo llegar hasta su destino. Todo ello procurando que el rayo no se quede sin energía ni su generador se recaliente si la luz rebota hacia sí misma.

El grupo Retrospec firma esta actualización que, gracias a su propuesta simple pero efectiva, capea el temporal del paso del tiempo con efectividad y pone a prueba nuestro ingenio.

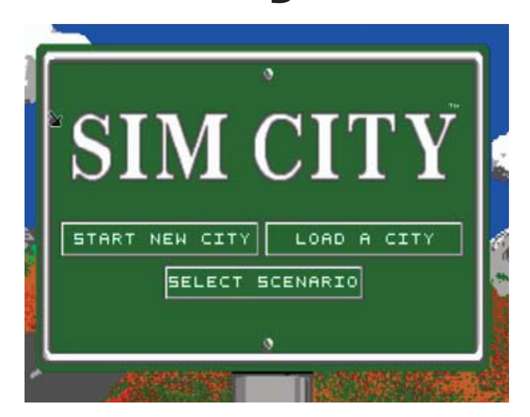


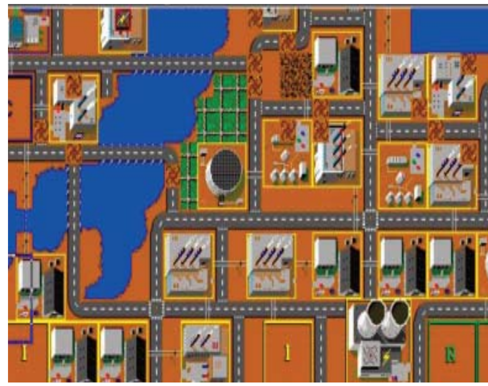
Plataforma original:	Varios	Plataforma remake:	PC
Año lanzamiento:	1987	Valoración de GTM	★★★½☆
Título original:	Deflektor	PVP:	gratis





SimCity





FICHA **Año**: 1989 - **Plataforma**: pc, c64, amiga, snes - **Género**: estrategia

Frente a las propuestas de tiroteos y luchas que los juegos de los ochenta presentaban en su mayoría, Will Wright y Maxis optaron por el camino opuesto: un juego de construcción en el que confeccionar nuestra propia ciudad. Había nacido SimCity

A día de hoy, y más con su nueva entrega recién publicada, SimCity es una franquicia ampliamente conocida por los usuarios. Y es que, aparte del placer que produce liarse a espadazos por mazmorras llenas de monstruos y tesoros, o el meterse de lleno en el papel de un héroe de acción de gatillo fácil, los jugadores también agradecen algo distinto y fresco de vez en cuando.

Will Wright lo tuvo claro cuando, mientras trabajaba en Raid on Bungeling Bay, se dio cuenta de que disfrutaba más del editor de niveles del juego que de la parte de acción en sí misma. La idea de un juego sobre construir un mundo le rondaba desde hacía un tiempo, y Maxis le abrió la puerta para materializarla. De esta manera, Micropolis, un proyecto para Commodore 64, fue el germen de lo que hoy conocemos como uno de los pilares del género de la estrategia. Micropolis pasó a llamarse SimCity y se editó en 1989 para PC y el mencionado ordenador de 8 bits, pasando luego al resto de ordenadores de la época, y hasta a la consola Super Nintendo.

En SimCity somos el alcalde de nuestra propia ciudad, una que podemos construir desde la nada y de la que asumimos la

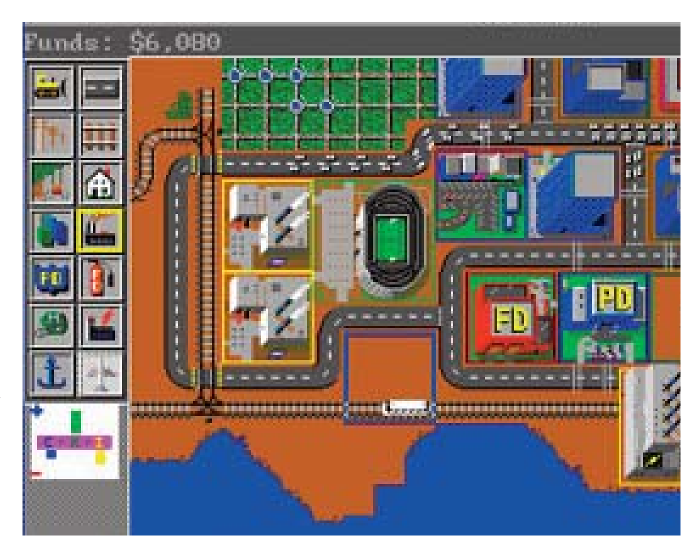


Tendremos que tener mucho cuidado al decidir dónde ubicar cada una de las diferentes zonas

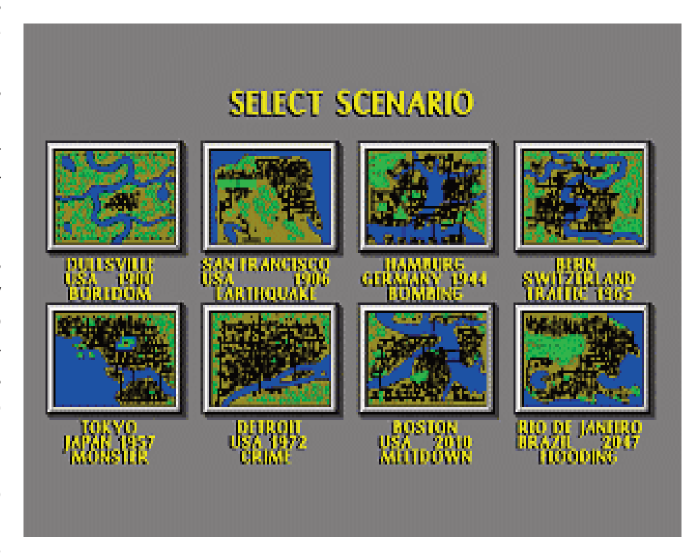
responsabilidad de que prospere adecuadamente. Son muchos los aspectos a tener en cuenta para ello. Los diferentes tipos de zonas - residencial, comercial o industrial - progresarán según la demanda de los ciudadanos, algo que nos indica un gráfico en la interfaz. No basta con construir, obviamente, sino que los edificios deben contar con un suministro energético y las necesarias carreteras que los conecten con otras zonas. Y por otro lado, debemos tener un ojo puesto en las finanzas, pero sin pasarnos, ya que los contribuyentes no estarán contentos si los exprimimos para tapar esos agujeros en las cuentas del ayuntamiento.

Pero el verdadero desafío de SimCity está en su elemento característico. Diversos desastres pueden arrasar la ciudad que tanto esfuerzo nos ha costado. A los ciudadanos descontentos pueden sumarse accidentes, delincuencia, catástrofes nucleares si hemos cometido la imprudencia de levantar cerca una central nuclear, o, ya pasando a términos mayores, devastadores terremotos, inundaciones y hasta el ataque de un monstruo gigante emergido de las profundidades del mar. Gestionarlos como alcalde o usarlos como herramienta, incluso desactivarlos para, sencillamente, dejarnos llevar, es algo que el juego deja a nuestra elección.

Esta flexibilidad y abanico de posibilidades es lo que ha hecho que SimCity perdure hasta nuestros días y que Will Wright sea recordado como el creador de un género, así como su aparición en una inmensidad de sistemas, más de una veintena de todas las épocas. Y es que construir también es divertidísimo.



Nuestros ciudadanos no verán con buenos ojos que les subamos los impuestos o que los transportes sean deficientes



Podíamos construir nuestra ciudad desde la nada o bien intentar solucionar los problemas que planteaban varios escenarios predefinidos

juan elías fernández

Dynamite Headdy





FICHA **Año**: 1994 - **Plataforma**: sega mega drive - **Género**: plataformas

Antes de que otros perdieran importantes partes de su cuerpo, Treasure ya contó entre sus filas con un héroe sin cuello en un juego con todos los signos de la casa

Treasure ha sido desde sus inicios una compañía inmensamente admirida y querida tanto por los fans como por la prensa gracias al mimo y al detallismo que aportan a cada uno de sus juegos, convirtiéndolas en auténticas obras del ocio electrónico recordadas durante años, entre las que se encuentran títulos como Gunstar Heroes, Alien Soldier, Sin and Punishment y del que hablaremos a continuación: el genuino Dynamite Headdy.

Nada más empezar, asistimos a una representación de un teatro de marionetas en el que Headdy, nuestro protagonista, llega a la ciudad de North Town para derrotar a la malvada marioneta King Dark Demon atacándola y secuestrando a sus habitantes para convertirlos en sus secuaces. Headdy se encuentre entre los secuestrados pero al ser rechazado consigue librarse de las zarpas del malvado rey, lo cual hace que se embarque en una aventura para salvar el mundo de las marionetas. Y por si fuera poco, no sólo tendrá que luchar contra los guardianes de la llave situados por todo el mundo, sino que además tendrá que hacer frente a su archienemigo, otra marioneta con forma de gato de peluche que envidia el éxito de Headdy y quiere ser el protagonista.

Como veis, desde el principio Dynamite Headdy no se toma a sí mismo en serio como juego y mucho menos como argumento, creando una historia y un mundo lleno de diversión. No sólo los numerosos enemigos que nos encontramos en el juego tienen un diseño único y original, con especial mención de la maniquí bailarina robot, el perro salchicha que lucha contra nosotros a ritmo de "El Cascanueces" y el siempre sufrido Beau, un pequeño ángel cabe-

El juego estaba lleno de pequeños detalles en sus escenarios

ENEMIGOS SORPRESA

A día de hoy todavía nos sigue sorprendiendo que algunos juegos lleguen sin traducir, pero, ¿qué ocurriría si en vez de no llegar traducidos eliminarán todos los diálogos del juego?

Esto es lo que ocurrió en su momento a Dynamite Headdy y la versión que salió fuera de Japón se le eliminó todo texto (excepto el del tutorial) entre los personajes, dejándolo huérfano de un argumento que resultaba entreñable.

Además, otros cambios en el diseño de algunos enemigos, como el cambio de color del gato de peluche y cambiar un robot semejante a una escolar por uno estándar fueron otros extraños cambios de la versión PAL.



Aparte de la maravillosa versión de Mega Drive también existieron versiones para Master System y Game Gear

zón que acompaña a Headdy para indicar el punto débil de los bosses que siempre acaba saliendo escocido de los encuentros.

Durante toda la aventura, nuestro protagonista avanzará sin descanso por los variados escenarios, derrotando a enemigos de lo más variopinto

El colorido de los personajes y escenarios conjunta a la perfección con la temática del juego, ya que han conseguido que cada uno de ellos resulte único, con sus múltiples detalles en los que perderemos tiempo para encontrarlos todos, y que consiguen que el juego parezca genuinamente sacado de un teatro de marionetas (¡incluso con una fase en el 'backstage'!)

También la música, firmada por el veterano Norio Hanzawa, juega un papel importante y es que simplemente es fantástica. Con melodías tranquilas, pero en su mayoría frenéticas para las grandes peleas con los numerosos bosses del juego e incluso como ya hemos mencionado antes, una fantástica redención en 16 bits de "El Cascanueces" de Chaikovski, representa uno de los momentos más sorprendentes y divertidos del juego.



Como ya habréis visto por las pantallas, Dynamite Headdy es un plataformas en 2D puro y duro, pero Treasure no quiso quedarse simplemente en ese género, ya que algunas de las fases más difíciles del juego transcurren en 2D también, pero con la cabeza de Headdy convertida en un pájaro, helicóptero o avión a grandes velocidades. Y es que la cabeza de nuestro protagonista es multiusos y se podrá convertir en diferentes objetos durante la aventura como un martillo, una aspiradora o incluso convertirnos en una señora gorda que no nos dejará movernos a nuestro antojo.

Otra marca de la casa es la endiablada dificultad del juego. Al principio Dynamite Headdy resulta un juego sencillo hasta que comienzan a salir los jefes del juego. La vida de Headdy se presenta en forma de foco de luz que va desde verde a rojo, color que veremos a menudo debido a la cantidad de enemigos y trampas que pueblan los distintos niveles.

Dynamite Headdy es un gran juego que descubrir con muchos secretos que incluso guardan un final oculto... ¿Podrás encontrarlos?

xavi martinez

Extraños con licencias raras



Desde sus más tiernos orígenes el mundo del videojuego ha sufrido un mal endémico que parece no poder superar: la reiteración de metodologías lúdicas y la ausencia de ideas novedosas

Aquellos maravillosos años

Dice la aceptación popular que cualquier tiempo pasado fue mejor. Pero entra en juego la emotividad y el sentimentalismo. Si hacemos un objetivo de justicia y objetividad, no podemos pasar por alto los crímenes cometidos contra el mundo del videojuego. Sí, hubo grandes y muy buenos títulos, pero a costa de padecer una cantidad indigesta de medianías y mediocridades.

Durante mi infancia pasé muchas tardes en casa de mi vecino atados a su Atari mientras jugábamos a Atari Video Cube. El mejor momento era cuando apagábamos la máquina. Aun sueño con ello.

G.M.

Este problema aparece de forma cíclica en todas las generaciones de sistemas. A saber: aparece un juego que introduce un concepto jugable revolucionario que directamente logra hacerse con el mercado (Pong, Pac-man, Street Fighter II, Doom, GTA 3, World of Warcraft) y a raíz de esa irrupción surge una miriada de títulos que no hacen más que aprovecharse de su patron lúdico sin innovar lo más mínimo. Y eso en el mejor de los casos...

Porque efectivamente nos encontramos con cientos de videojuegos que, si bien no son capaces de mostrar algo nuevo, al menos resultan entretenidos y nos hacen pasar un buen rato. Pero es en los peores ejemplos de estancamiento creativo -cuando los diseñadores de las compañías no encuentran la idea innovadora que les haga ricos- donde más peligrosa se vuelve la situación para los aficionados: ese momento en el que alguien sugiere utilizar una licencia para realizar un videojuego.

De ello precisamente es de lo que trata mi artículo de este mes. Os voy a hablar de algunos ejemplos de licencias que se utilizaron durante los psicodélicos años 80 para realizar videojuegos, todas ellas con un denominador común: su uso en nuestro mundillo no tenía ni pies ni cabeza. ¿Os quejáis de lo que pasa ahora? Mirad y llorad.



Juguetes y juegos populares

Durante la década de los 80 los niños no dedicaban tanto tiempo a los videojuegos como en la actualidad. Las condiciones sociales de la época permitían que jugaran alegremente en la calle, lo que unido a que todavía los "marcianitos" eran vistos como algo extraño y caro hacían que los juguetes y los juegos populares estuvieran claramente por encima de este medio de entretenimiento.

Como era de esperar, algún genio se dio cuenta de ello y trató de acercar los videojuegos a un público más mayoritario a través de versiones digitales de estos juegos populares o juguetes de éxito. Como a principios de los 80 el cubo de Rubik era lo más de lo más (llegó a vender millones de unidades en todo el mundo), a Atari no se le ocurrió otra cosa que realizar una versión computerizada de dicho juguete para su Atari 2600.

El problema reside en que las limitaciones de la propia consola hacían imposible mostrar algo en 3D o con un aspecto gráfico adecuado para facilitar la tarea. Con el fin de solventar las limitaciones técnicas se decidió que el jugador controlara a un pequeño personaje que podíamos mover sobre los diferentes cuadrados del cubo, pudiendo girarlos con solo pulsar fuego mientras estaba situado sobre ellos.

Dicho método de control demostró ser una idea pésima, ya que dificultaba sobremanera la tarea de resolver el cubo, además de que -como es lógico- el no poder trastear manualmente con el mismo hacía que la historia perdiera la poca gracia que el juego pudiera tener. Por supuesto, fue un fracaso estrepitoso. En Atari seguramente se lamentarían hasta el final de su existencia del día en que decidieron poner Atari Video Cube a la venta.

Otro ejemplo de este tipo de licencias lo tenemos en el desconocido Sneak´n peek, también para Atari 2600. En este caso nos encontramos con la versión digital del clásico juego del escondite, necesitando también de al menos dos jugadores para poder jugar una partida. La tremenda sencillez del mismo y lo limitado en su jugabilidad -solo nos permitía escondernos en 3 o 4 sitios distintos y requería que la otra persona se alejara de la pantalla a la hora de esconderse- lastraron definitivamente un juego cuya adaptación era virtualmente imposible. Aun así, técnicamente no está nada mal resuelto para las limitaciones de la época.



Grupos musicales “molones”

Como todos sabéis bien, un grupo musical con una tonadilla más o menos pegadiza y un buen productor o discográfica detrás tiene todas las papeletas para tener éxito entre los jóvenes. Ejemplos de ello tenemos a patadas, algo de lo que también se dieron cuenta los creativos a lo largo de la década de los 80.

Personalmente sigo sin entender la relación “banda de éxito+videojuego=pasta gansa” que esta gente llegó a imaginarse en su cabeza -más allá de lo que este inicio de siglo nos ha demostrado con los juegos Bemani-, pero aun así hubo bastantes videojuegos de este tipo, todos ellos realizados tras una gran ingesta de sustancias psicotrópicas.

La primera banda que tiene el dudoso honor de haber inspirado un videojuego son los americanos Journey, conjunto de AOR que hizo las delicias de la juventud americana a finales de los 70 y principios de los 80.

Su primer videojuego -lanzado para Atari 2600 en 1981- coincidió con el disco “Escape“, uno de sus trabajos más exitosos y del que su homónimo digital tomó la portada y el nombre. Y ahí terminaba prácticamente la relación con Journey, ya que lo que se nos mostraba en pantalla no era más que un juego clásico de esquivar objetos que perfectamente podía haberse llamado de cualquier otra forma. Cualquier fan de la banda se sentíra justificadamente estafado.

No obstante, y a pesar de la mala primera experiencia, Journey volvió a ceder su imagen para la creación de un videojuego. En este caso el título fue desarrollado por Bally para los salones recreativos, mostrándonos a los componentes del grupo “caricaturizados” (con una fotografía en blanco como cabeza sobre un cuerpo dibujado) formando parte de diversos minijuegos bastante sencillos. El objetivo del título consistía en que los miembros del grupo recuperaran sus instrumentos para poder dar un concierto.

Otro título bastante destacable que siguió la misma línea fue “Frankie goes to Hollywood“, realizado para los ordenadores de 8 bits por Denton Designs. Con licencia de la conocida banda techno pop (famosos por su “relax“, tema que cantaba abiertamente a la homosexualidad) lo que el título nos ofrecía era una videoaventura bastante extraña en la que nuestro objetivo consistía en alcanzar la sala del placer a través de la realización de ciertos desafíos y el uso correcto de los objetos disponibles



Películas de éxito poco abordables

El cine siempre es un recurso infalible para captar la atención del gran público. Podíamos contar por miles las películas que os han hecho pensar que una adaptación al videojuego de lo visto en pantalla sería una gran idea. Bien, entre todas las películas que se os están ocurriendo para hacer un buen videojuego estoy totalmente seguro que no aparece ninguna de las que ahora os voy a presentar, no por ser malos filmes, sino porque llevarlas al terreno lúdico solo podía ser idea de un demente.

Porky's puede ser considerada como la American Pie de los años 80. Un film de claro contenido sexual en el que unos chavales tratan de vengarse del dueño de un club de strip-tease que les expulsó, humilló y dejó sin dinero. Vamos, el argumento más adecuado para ser llevado a los circuitos de la Atari 2600...

En el videojuego controlábamos al legendario Pee Wee en unas serie de fases que nos recordaban momentos memorables de la película, como cuando nuestro héroe entra a las duchas femeninas a mirar a las chicas o bien el plan para destrozar el local a través de la estructura del mismo. Todo muy psicodélico y con un apartado técnico muy pobre que nos ponía difícil incluso saber qué hacer.

Otra película que fue vilmente llevada al mundo del videojuego fue la legendaria Rocky Horror Picture Show. Uno de los mejores musicales de la historia, auténtica película de culto con un argumento tan sumamente disparatado que nos costaría un artículo entero explicar al detalle lo absurdo y divertido de su trama -¡Grandes los vampiros transexuales del planeta Transilvania!-

Su adaptación a los ordenadores de 8 bits de la época (llevada a cabo por la mediocre CRL) fue como poco una bofetada a la legión de fanáticos que adoraban este filme y sus múltiples representaciones teatrales. Ni siquiera el intento de introducir una versión de Time Warp en el menú de opciones salvaba una videoaventura lenta, tosca y muy aburrida, justo lo contrario que se puede decir de la delirante película en que se basa.

Ya en la década de los 80 podíamos ver como las películas de éxito venían acompañadas del juego basado en ellas en su lanzamiento

THESE THINGS NEVER SEEM TO HAVE FUEL WHEN YOU NEED THEM

Series de TV conocidas

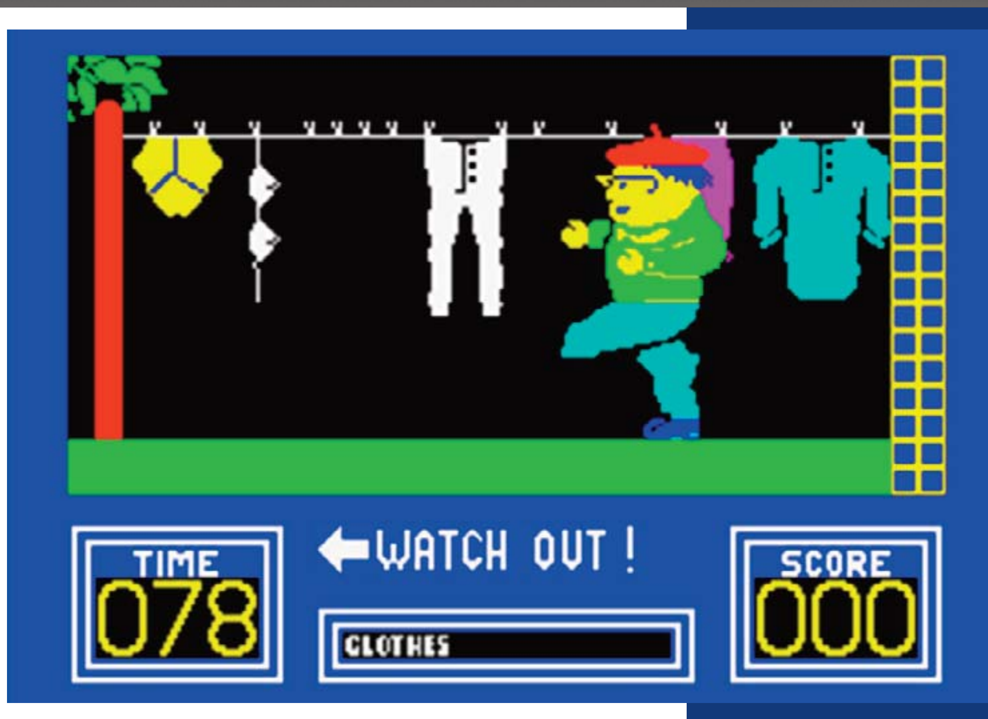


La enorme difusión que los programas de televisión siempre han tenido sobre gran parte de la población fue otro factor a utilizar en el temido momento en que la inspiración brillaba por su ausencia. Las ventajas eran evidentes: licencias más baratas y sencillas de conseguir, mayor posibilidad de llegar al público y un número de ventas mínimo asegurado. El problema es que algunas compañías se empeñaron en adaptar series donde había más bien poco que rascar.

Un buen ejemplo de ello es Alf para Master System. Basado en la famosísima sitcom del alienígena que queda atrapado en la tierra y convive con una familia americana. El juego es una videoaventura de corte clásico en la que Alf debe buscar la forma de volver a su planeta mientras evita a los chicos del gobierno, que quieren atraparle para analizarle “en profundidad”.

A pesar de que gráficamente es muy correcto, su desquiciante apartado musical (a los diez minutos escuchando la melodía del juego dan ganas de cortarse las venas) y lo obsoleto de su propuesta jugable hicieron que pasase bastante desapercibido, siendo únicamente lanzado en Estados Unidos. Por supuesto, ni rastro del resto de personajes de la serie durante toda la aventura. No decimos que pudiera llegar a ser un pelotazo a nivel mundial, pero sí que planteado de otra forma podría haber sido un título medianamente aceptable. Pero lamentablemente quedó en un producto mediocre que no pasó a la historia.

Otra muestra del grado de desesperación al que pueden



llegar ciertas compañías con el fin de arañar algunas ventas es la adaptación al mundo del videojuego deDallas, el exitoso culebrón que mantuvo a toda una generación de marujas en vilo durante los primeros años 80 sin saber quién había disparado a J.R.

En este caso particular nos encontramos con dos juegos diferentes. El primero es un título de estrategia en el que tenemos que controlar una empresa petrolífera rival de los Ewing con el objetivo de derrotarles y hacerse con el mercado. Un juego verdaderamente aburrido y plano, realizado en basic y de una jugabilidad limitadísima.

Por lo que respecta a la segunda adaptación, tenemos una aventura conversacional bastante sencilla que sufre de un parser muy limitado en cuanto a las palabras que es capaz de reconocer. A pesar de todo, presenta unos puzzles bastantes sencillos para intentar adecuarlo al tipo de jugadores interesados en semejante tipo de juego.

Un ejemplo bien diferente es Benny Hill´s Madcap Chase, título basado en el conocidísimo humorista británico y su programa semanal. Siguiendo -en parte- el espíritu de la serie, nuestro objetivo consistía en robar una serie de objetos mientras huíamos de un grupo de personajes que trataban de capturarnos, dando lugar a unas divertidísimas persecuciones muy en la linea de lo que podíamos ver en sus sketches televisivos. Si a esto le sumamos unos gráficos enormes, llenos de color y muy graciosos tenemos una excelente adaptación que hacía honor al programa en que se basaba.

El show de Benny Hill debe su sentido a Alfred Hawthorn Hill (1924-1992). Tachado por compañeros de profesión como sexista y polémico, en Inglaterra el programa es casi tema tabú, a pesar de emitirse de forma ininterrumpida durante 20 años en Thames TV (1969-89). En España alcanzó una gran popularidad, primero durante su emisión en la década de los 80 en TVE, como en los 90, cuando se convirtió en uno de los pilares de la programación durante los primeros años de andadura de Tele 5



Otras licencias sin mucha lógica

Para concluir este extenso artículo no quiero dejar de mencionar otro tipo de licencias que no tenían mucha cabida en el mundo del videojuego y que sin embargo tuvieron su oportunidad en el mundo de los ceros y los unos.

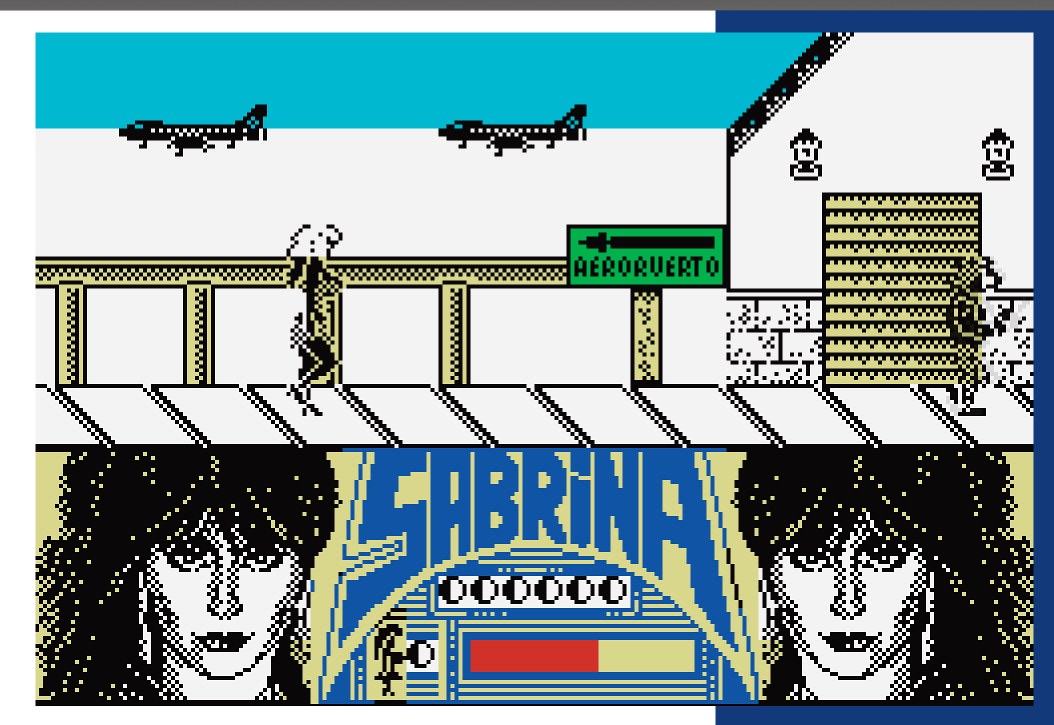
De entre los recuerdos más recurrentes de todos aquellos que vivimos en los años 80 siempre aparece un programa de televisión que fue un auténtico fenómeno social. Hablamos efectivamente del legendario Un, dos, tres, el ya parte de nuestra historia concurso de Chicho Ibañez Serrador.

Aunque pueda parecer extraño, Un, Dos, Tres tuvo una adaptación a los microordenadores domésticos en 1984, un juego bastante deplorable debido sobre todo a la propia naturaleza y dinamismo del programa, imposible de llevar a todas luces a cualquier otro ambiente que no fuera el televisivo. Programado íntegramente en Basic -podía jugarse incluso en un Spectrum de 16k-, lo mejor del título es la pantalla de presentación, ya que el resto era un bodrio infumable, aburrido, lento y limitado hasta límites insospechados. Lo único destacable que ofrecía era la posibilidad de ganar premios con su compra.

Otro acontecimiento del que seguro os acordáis los que vivisteis la década de los 80 era la conocida como “guerra de las pechugas” -al menos en los patios de los colegios de media España-: Samantha Fox contra Sabrina Salerno, ambas con “poderosas razones” para triunfar en el mundo de la canción y de los posters para talleres mecánicos y compañeras de soledad de camioneros.

Como por aquel entonces las dos musas gozaban de gran éxito entre la población masculina, ambas prestaron su nombre para sendos videojuegos. Mientras que Martech aprovechó el nombre de Samantha Fox para realizar un horroroso strip poker donde ganar tenía más bien poco sentido por la falta de definición gráfica, los chicos de Iber utilizaron el nombre de su rival

Asistimos a juegos realmente estrambóticos y que partían de una base que iba muy poco más allá del nombre. Llamarlos juegos incluso era demasiado



para realizar un auténtico atentado contra el buen gusto...

Sabrina era un beat´em up de scroll horizontal en el que nuestra misión era guiar a la diva hacia su próximo concierto, evitando los ataques de cacos, marujas asesinas y fans enloquecidos. En un alarde de originalidad, nuestra protagonista disponía de tres ataques bien diferenciados: bofetada, patada a la espinilla y el favorito de los adolescentes pajilleros de toda Europa, el tetazo. Cada ataque se correspondía con un tipo de enemigo concreto, así que para lograr completar el juego era necesario hacer buen uso de estas tres artes.

Si la idea ya de por sí suena mal, la pobrísima realización técnica, lo aburridísimo que resultaba y la horripilante rutina de impactos, unido todo ello a una dificultad desmedida hacían del título poco menos que injugable. Al menos la canción del menú de opciones estaba bastante bien realizada...

Como podéis comprobar, el uso de licencias no asegura en ningún caso el éxito, siendo en muchos casos una losa que lleva directamente a un producto a las profundidades del fracaso. La conclusión que podemos sacar de este artículo es que siempre resulta más rentable esforzarse en realizar un juego de calidad que tenga un nivel de ventas equilibrado antes que fiarlo todo al éxito de un nombre que nos proporcione altas ventas al principio y se desinfle totalmente por efecto del “boca a boca” -¿Alguien ha mencionado E.T de Atari 2600?-

Sabrina Salerno tuvo su momento de esplendor en 1987. A pesar de ser una estrella musical en aquella época, “la gloria” que la inmortalizó se produjo durante la emisión de la gala de Nochevieja en TVE de ese mismo año. Su vestimenta no aguantó su anatomía y su accidente con su pecho fue comidilla nacional durante años, relegando casi a un segundo plano el que fuera la intérprete del tema discotequero Boys

IMSAI8080
pixfans.com

Sobre explotación y prostitución



Muchas veces olvidamos que esto es un negocio en el que se mueve mucha pasta. Pero ojo, esa pasta es nuestra y tenemos derecho a exigir lo que queremos ver en las estanterías y lo que no, pero realmente... ¿Ejercemos ese derecho?



Cuando leáis estas páginas hará algo más de un mes que tratamos el tema de la prostitución de las sagas en el podcast de GuiltyBit. Mi postura en el tema es clara: si tú tienes algo que ha hecho una franquicia sobresalir y destacar por encima del resto, maldita sea, déjala tal cual. Es tu trabajo, tu creación y tienes que mantener un respeto por ella. Pero como siempre, creo que también es justo ponerse en la piel de las empresas, distribuidoras y desarrolladoras, y ser consciente de que con esa franquicia, esa marca, precisamente por ser de su propiedad, tienen el derecho de hacer con ella lo que mejor les parezca.

Luego está el otro mal de las franquicias hoy en día, la sobreexplotación. Muchas veces se habla de algunas como Call of Duty, Assassin´s Creed o Final Fantasy para referirse a prostitución. Estas sagas están sobreexplotadas, sin duda, pero no prostituidas. Todo lo contrario, el carácter anual de sus entregas hace que la innovación en cualquier aspecto del juego sea poca, muy poca, o en algunos casos, nula. ¿Acaso no nos venden el mismo juego un año sí y otro también? Pensad fríamente los que seáis asiduos a comprar un COD o un FIFA al año, ¿Realmente os ofrecen suficientes novedades para que os compense gastaros 60 o 70 euros en un intervalo de 12 meses? No hace falta que contestéis, ya conozco la respuesta.

Así que ahí tenemos dos conceptos, distintos, e igualmente

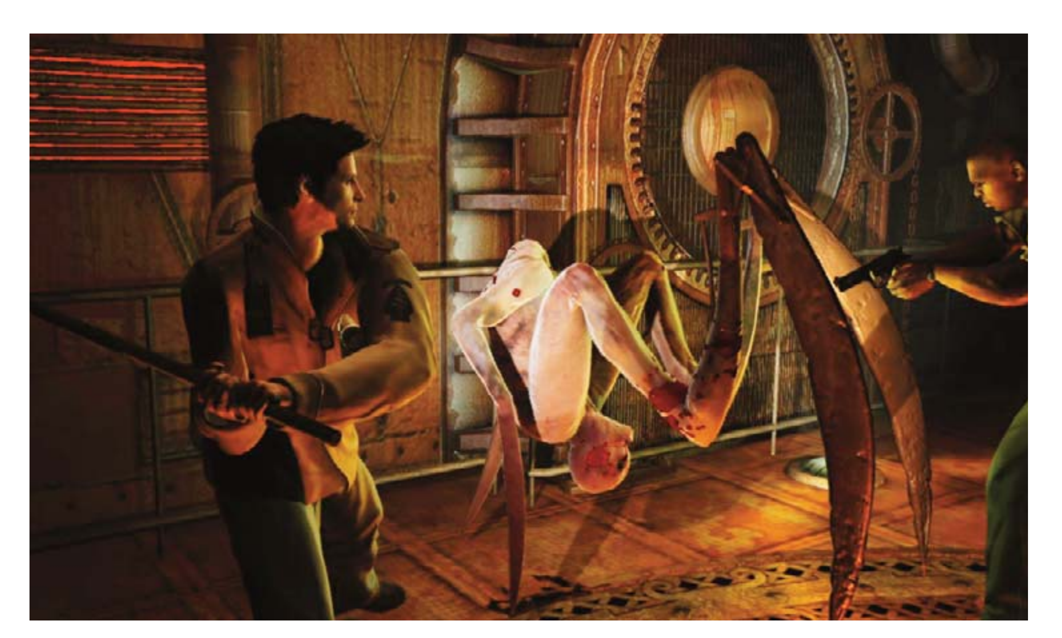


criticables. La prostitución, que supone bajarle los pantalones a tu saga en pos de un mayor beneficio económico. Y la sobreexplotación, que no es más que lanzar año tras año el mismo juego con una ambientación distinta, un personaje distinto, pero con cero novedades jugables. Ambas son enemigas de géneros que bien podrían estar muertos.

El primer ejemplo que se nos viene a la cabeza al hablar de prostitución es Resident Evil, algo que empezó siendo un juego pausado, con sustos, exploración y escasez de botiquines y munición. Lo que viene a ser un survival horror, vaya. ¿En qué ha desembocado? En un shooter en tercera persona. Un mal shooter, por cierto.

Pero parémonos a pensar en su evolución. Hasta Code Veronica, la tendencia survival se respetó al máximo, hasta que llegó Devil May Cry. ¿Que qué pinta Devil May Cry aquí? Pues resulta que originalmente iba a ser la cuarta entrega numerada de Resident Evil, así que nos podemos hacer a la idea de por dónde iban los tiros ya por aquel entonces, nunca mejor dicho. Afortunadamente, Resident Evil 4 terminó siendo otra cosa, pero la tendencia empezaba a cambiar, consolidándose en Resident Evil 5 y acabando en ese despropósito que es Resident Evil 6, un juego con un control del personaje y un manejo de la cámara inadmisible a estas alturas de la vida, por no decir que a pesar de que nos vendieron cuatro campañas "para aportar variedad", las cuatro se juegan absolutamente igual, con la misma mecánica. ¿Elementos survival en la de Leon? Sobra munición y objetos de salud y falta exploración, que me diga alguien dónde están esos elementos...

Gracias a, o mejor dicho, por culpa de fenómenos como la prostitución o la sobreexplotación, y con la llegada de la next gen, seguramente veamos la definitiva defunción de géneros que en su momento fueron referentes. Pero vamos a jugar a ser positivos: tal vez las novedades no solo técnicas, sino jugables, que traerán las nuevas consolas, permitirán la creación de nuevas mecánicas y géneros. Puede que en los próximos años no veamos tanto shooter y que asistamos a revivals de géneros. Así ha pasado con los hack'n slash



Otro de los casos más socorridos al hablar de esto es Silent Hill. Aquí no hay que confundir. Que la calidad de una saga esté alcanzando niveles mínimos no quiere decir que se esté prostituyendo. Vale, obviemos ese atentado que es Book of Memories, ¿de acuerdo? The Room y Homecoming son dos juegos muy regulares, pero pretenden conservar el espíritu, cosa que se mantiene en el (para mí) excesivamente dilapidado Downpour, que a pesar de ser un juego nefasto técnicamente, respeta lo que es la esencia de la franquicia, incluyendo, por qué no decirlo, ideas brillantes en lo narrativo y lo jugable.

Llegados a este punto, estamos hablando de dos sagas que comenzaron siendo lo mismo, y que hemos visto cómo han seguido derroteros muy distintos. La una, el de la prostitución, la otra, el del descenso de calidad. ¿Cuál es el camino correcto? Ni el uno ni el otro, no me vale la excusa de que un juego de este tipo no cabe en el mercado hoy en día, porque no es lo que el público quiere. ¿Por qué no se puede mantener hoy en día la esencia que las hizo grandes en su momento? Además...un triple A es un triple A cualquiera que sea su género, ¿no? Entonces... ¿Por qué cambiarlo?

Para vender más, y más, y más... Sin embargo, algunos no se dan cuenta de una cosa: para vender más no tienes que hacer algo distinto, sino algo mejor, pero he ahí lo complicado. ¿No es más fácil hacer un juego clónico de los 200 third person shooter que hay ahora, antes que mejorar lo presente? Pero también ahí está el doble pecado: hacer algo distinto y hacerlo peor. O un riesgo que está presente en todas las formas de entretenimiento, y los videojuegos no son una excepción: cuando haces algo con la intención de gustar a varios tipos de público, te juegas el quedarte a medio camino y finalmente, no gustar a nadie.

Ahora que he dejado claro lo que suponen para mí ambos conceptos, sobreexplotación y prostitución, pensemos en si de verdad son tan negativos. Cualquiera que sea el juego del que se trate, todos tienen un punto en común: venden a destajo. Sea cual sea el medio en que veamos reseñas acerca de ellos, prensa o redes sociales, las críticas son comunes: que si siempre es lo mismo, que si ha traicionado la esencia de la franquicia, que si tal, que si cual... Pero ahí están, liderando las listas de los más vendidos. ¿Hipocresía? ¿Incoherencia? ¿O simplemente no seguimos en Twitter a sus fanboys? La realidad es que el único medio que tenemos para dejar clara de una forma efectiva nuestra opinión es lo que sale de nuestra car-



tera, y dónde va a parar.

Ya lo dijo hace no mucho David Cage: tenemos lo que compramos. Comparándolo con unas elecciones, comentaba que nuestra elección a la hora de comprar un juego es como depositar nuestro voto en una urna: compra esto, y tendrás más de lo mismo, cargándonos un poco a los consumidores con la responsabilidad de que no existan juegos diferentes a lo acostumbrado. En parte es cierto, pero…tampoco tenemos muchas opciones de elección. ¿Cuántos años llevamos jugando a lo mismo? Shooters en primera y tercera persona, RPGs, hack & slash… Esta es la constante en esta generación.

Haciendo un ejercicio de fe, tenemos que creer en un mercado diverso, donde tengan cabida propuestas para todos los públicos, pero con una constante: la calidad. No importa de qué genero sea tu próximo juego, si es un buen juego, tendrá éxito. Y lo ideal sería no tener que arriesgar nuestro dinero en Kickstarter para que los últimos coleteos de géneros como el Survival Horror o las aventuras gráficas de toda la vida puedan ver la luz, sino que las desarrolladoras nos ofrezcan, simplemente, buenos juegos.

Y tenemos que creer todavía más sabiendo que tenemos una nueva generación a la vuelta de la esquina, probablemente con juegos más caros, lo que nos da aún más derecho a exigir lo que queremos. Los que gusten de pegar tiros online u offline, o los que sean aficionados a recorrer mundos de fantasía con total libertad, sin duda verán sus ansias satisfechas, pero ¿qué pasara con el resto? ¿Volveremos a pasar miedo, como en los primeros Survival Horror? ¿Volveremos a comernos la cabeza solucionando desquiciantes puzles como en las aventuras clásicas?

No pensemos que solo la tendencia al cambio es el enemigo de ciertos géneros. El sobreexplotar una saga puede llevar a la gente al hastío. Guitar Hero es un ejemplo perfecto. Se lanzaron nada menos que 25 entregas entre sobremesa y dispositivos portátiles. Activision ya sabe lo que es hundir una franquicia de éxito por saturar al jugador. Y repite la misma operación con Call of Duty, aunque es con diferencia el juego más vendido en nuestro país cada año

pedro poo herrero
guiltybit.com

¿Experiencia o reto?



Últimamente a la hora de analizar un título me está llamando la atención el tema de la dificultad ¿Que se ha de valorar más de un juego? ¿Ser un mero entretenimiento audiovisual, una experiencia, o un reto que ponga tus capacidades al máximo?

Quizá lo primero que haya que plantearse es la pregunta ya formulada ¿qué es un videojuego? Desde el primer Pong hasta Crysis 3 quiero creer que la intención, dejando de lado el evidente interés económico, ha sido y será entretener al jugador que se pone en los mandos mediante una experiencia satisfactoria. Esto no me supone ningún problema, pero empieza a ser interesante cuanto menos cuando en todos los medios cada vez se ven más frases que hacen referencia la dificultad del los títulos, ya sea para bien o para mal.

Todo este tema empezó a debatirse en mi cabeza cuando me hice con Max Payne 3 en estas ofertas de navidad (título que por cierto recomiendo fuertemente) y empecé la nueva partida. Me presentó el menú de selección de dificultad y cada uno de los "niveles" ofrecía esta información: Fácil, para los que valoran la experiencia. Normal: Dificultad moderada. Difícil: Para los que buscan un reto. No recuerdo las palabras exactas, pero venían a decir algo parecido.

Entonces yo me quedo mirando el menú con el mouse indeciso y me digo "¿Y yo que quiero?". No creo que sorprenda a nadie si digo que estos días todo el que tenga un Twitter, lea blogs, webs o revistas se da cuenta que hay un fuerte menosprecio al jugador que no completa los juegos en su dificultad más extrema. Y ahí seguía yo, mirando, pensando en el "qué dirán" si me pasaba el facilón Max Payne en fácil, pero ¿qué quería yo elegir?

Admito que parte de la "culpa" es mía cuando trato este tema, me frustro fácilmente y a la segunda muerte en una fase mis nervios comienzan a dispararse. Más aún si esta muerte conlleva empezar el recorrido casi desde el principio, o incluso si el último checkpoint está un poco lejos ¿qué le puedo hacer? Soy un casualón, un gaymer que me llamarían algunos

Quizá por esto sea que mi amor por los juegos retro sea más bien bajo, sino nulo y es que su maldito sistema de vidas y pantallas me vuelve loco y me cabrea sobremanera. Puede que esto diste de la opinión de muchos lectores, pero me es in-



evitable cuando juego a algún título de 8 o 16bits pensar que le falta muchísimo testeo a la hora de establecer una curva de dificultad, pues podemos encontrarnos con una primera pantalla sencilla y con una segunda cercana a lo imposible. No diré nada acerca de los sistemas de control y planteamientos jugables, entiendo que en su día era lo mejor que se podía hacer, pero no admitir que hoy en día gran parte de estos títulos está desfasado sería dejarse mucho influir por la nostalgia que bajo mi punto de vista es lo que mantiene a lo retro.

Se comenta que los juegos han bajado en dificultad en picado desde entonces. Que cada generación los títulos eran más facilones y sobretodo que los juegos han sufrido una (¡cuán harto estoy de esta palabra!) casualización, o en cristiano, han dejado de lado sus convicciones jugables para hacerlo más accesible al gran público lo que suele conllevar una considerable bajada de dificultad.

Por poner un ejemplo: Dead Space. La saga de EA comenzó con un genial apoyo de la prensa justificada en gran parte por su dificultad, la escasez de munición de los niveles mal altos combinado con un sistema de acción que exigía cierta precisión ofrecen una experiencia que obligaba a calcular cada disparo, que suponía la diferencia entre la vida y la ¿muerte? Y es que parte de la "culpa" de todo esto es más que la perdida de dificultad a niveles de control, complejidad de puzles, plataformas o IA, lo que indudablemente ha marcado la diferencia entre las generaciones primarias y las que ahora tenemos es la penalización por la muerte, desde esa caída por centímetros hasta la paliza del

Dark Souls ofrece sin duda todo un reto para los más valientes. Y luego tenemos títulos como Heavy Rain que se resumen en una experiencia cinematográfica excelente ¿Es mala esa evolución? No lo creo. Que se produzcan cada vez más este tipo de productos no significa sino que está comenzando a surgir un nuevo género, que combina la interacción del jugador mediante minijuegos para modelar la historia con un envoltorio bien acabado. The Walking Dead sigue la misma tónica. Y es un GOTY inesperado



jefe final de fase la penalización por "morir" ha sido rebajada considerablemente hasta puntos ridículos.

Precisamente por eso Dead Space no es realmente un juego tan exigente, cada 5 o 10 minutos encontrábamos un punto de salvado, cuando no un checkpoint automático y la muerte realmente no suponía ningún fastidio más allá de repetir esos 5 minutos desde el guardado.

Sin embargo, y esto es una gran razón por la que no me gustan demasiado, los juegos retro en su mayoría usan el sistema: pantalla y vida es decir, comenzamos con 3 vidas, cada vida cuesta una pantalla y cuando lleguemos a 0 se empieza todo el juego desde el comienzo.

Por lo menos desde mi punto de vista esto este hecho de penalización de la muerte es algo básico en la discusión, pero lo que realmente me pregunto es ¿hasta qué punto es mejor o preferible que un juego imponga un mayor castigo ante los fallos? Pienso que no hay porqué hacer un juego difícil frustrando al jugador haciéndole repetir una parte que seguramente no le será de agrado, y es que hay muchas maneras de hacer difícil un juego, podemos ver títulos como Fallout New Vegas, con su modo realista obligaba a buscar agua, comida, luchar contra la radiación y contra un mundo muy superior a nosotros en todos los aspectos, pero al mismo tiempo sabía cuando tenía que aflojar la cuerda, ofrecer pequeñas concesiones que no lo hicieran frustrante, y si nos damos cuenta, Fallout dispone de un sistema de guardado no solo automático, sino que permite guardar en cualquier momento, pase lo que pase.

Otro ejemplo de dificultad bastante popular sería el cacareado Dark Souls (hablo de este porque Demons Souls no ha tenido la suerte, o desgracia, de caer en mis manos), que sabe como penalizar una muerte, y lo hace de manera dura y cruel, no solo perdemos toda la experiencia sino que volvemos más débiles hasta la última hoguera, y aunque tenga un cierto factor control, que falla ligera pero decisivamente en ciertos puntos, como podría pasar en los juegos de 8 y 16 bits, sabe hacer un buen juego en el que la habi-

Alabamos la dificultad desmedida, pero ésta choca muchas veces contra la experiencia con la que fue concebido un juego



lidad real del jugador y su inteligencia son los que deciden si vive o muere.

Lo que vengo a concluir es que tal día como hoy, la experiencia se valora más que el reto a la hora de hacer un juego por razones obvias, sin ir más lejos hace unos meses se premió a The Walking Dead: The Game, esa maravilla, juego que es pura experiencia, y supone un paseo hasta para el mas manco de los jugadores, y no por ello es peor que cualquier otro plataformas de NES.

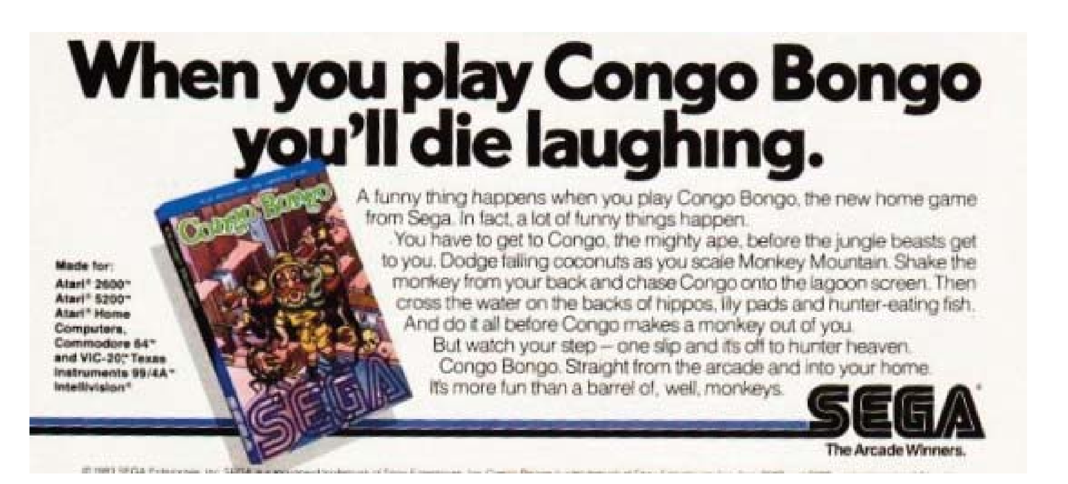
"¿Y yo que quiero?" Quiero disfrutar de la experiencia que el estudio ha creado. No quiero poner a juicio lo bien que muevo el ratón y clico encima de un brasilero aleatorio en las favelas cual ex policía en Brasil. Yo quiero enterarme de una historia, ver un buen diseño gráfico, escuchar una buena banda sonora y si es posible que todo ello concuerde, que cree ese bonito baile de pixeles de los buenos juegos.

De esto se podría hablar mucho más y entraría en discordia la opinión y habilidad de cada uno para jugar. No tods somos iguales ante el pad. Pero creo que hablo por todos, menos para esos enfermos de Dark Souls que disfrutan muriendo, que jugamos para pasar un buen rato, que en el fondo la dificultad queda en un segundo plano si el juego es bueno, que en el fondo el Templo del Agua no es tan difícil y que, porque no decirlo, que sea un paseo a veces le sube a uno el ego, porque no vamos a negarlo. No hay que ver los nuevos géneros que ofrecen títulos como Heavy Rain como "juegos de segunda" o como "no juegos". El mundo avanza y lo que está por llegar, esperemos, será bueno, y si no que sea lo que Cthulhu quiera.

Títulos difíciles ha habido, quizá más antes como podría ser Super Ghouls'n Ghosts o Battletoads, pero actualmente disponemos de juegos que también son complicados de narices. El primer Ninja Gaiden o el reciente Diablo 3 una vez llegamos a la dificultad Averno son ejemplos excelentes. El primero porque realmente requiere de habilidad, y el segundo por obligar al jugador a farmear y dropear hasta conseguir el mejor objeto

andrés "nukem"
proyecto cromatic

Arcade Hits 1983



Aunque coincida con el famoso "Crash del Videojuego americano", donde la meteórica ascensión de Atari se truncó con las meteduras de pata de Pac-Man y E.T. para Atari 2600, encontraremos un buen puñado de arcades que reseñar con todo merecimiento

Congo Bongo (SEGA)

Hace ya unos cuantos añitos, servidor se encargaba de poner preguntas en el Trivial de meristation.com junto con mi compañero Spidey, en pos de retorcer el cerebelo de los sufridos concursantes con insidiosas preguntas acerca de la historia del videojuego. En una ocasión lancé una pregunta que decía algo así como "Cuatro niveles ascendentes; el peligro lo arrojan desde arriba. El simio no se ha portado nada bien con nosotros. Y para colmo, si llevamos tres, será fatídico", pretendiendo confundir al participante con el título Donkey Kong, el cual fue lanzado dos años antes que el presente juego de SEGA.

En efecto, parece que estábamos ante una especie de contraataque por parte de la compañía ante el juego de Miyamoto, aunque resultó un movimiento algo tardío. Resultaba entretenido, ofreciendo una mayor variedad a lo largo de sus cuatro fases, aunque sí es verdad que SEGA se afanó en dejar claro el verdadero porqué de lanzar un juego así; no en vano, su eslogan rezaba de la siguiente manera: "Más divertido que un barril de monos".

Ah, por cierto, la respuesta a la pregunta del trivial era, efectivamente, Congo Bongo, ya que en la primera fase nos topábamos con tres pequeños simios que si se nos subían a la chepa nos quitaban una vida.

Dragon's Lair (Cinematronics)

Dragon's Lair fue el primer juego en formato LaserDisc, desarrollándose a través de escenas en Full Motion Video como si de una película de animación se tratara, y en el que trabajó Don Bluth, animador proveniente de Disney.

Las máquinas distribuidas con el juego contenían un reproductor de LaserDisc modelo Pioneer LD-V1000, el cual sufría continuamente las consecuencias de la propia metodología de juego: el jugador alteraba el orden de la reproducción de las distintas secuencias almacenadas en el disco, dependiendo de si pulsaba uno u otro botón cuando el programa lo requería. Esto significaba que el lector tuviera que escanear el disco una y otra vez para saltar a la escena correcta, con mucha frecuencia en cortos espacios de



tiempo. Total, que el lector se descuajaringaba cada dos por tres.

Mario Bros. (Nintendo)

Tras sus peripecias junto a Donkey Kong y a la princesa Pauline, Mario regresaba a los salones recreativos junto con su hermano (Mario Mario y Luigi Mario, tal y como bien recordaréis se decía en la infame película del bigotes); y en esta ocasión, su profesión era fontanero, a la postre, la que luciría para siempre en su codiciado currículum vitae.

La máquina ofrecía pantallas estáticas en las que se representaban plataformas por las que, paulatinamente, caminarían criaturas que debíamos reventar golpeando el suelo desde abajo. Este clásico incluiría una serie de elementos que posteriormente se refrendarían en Super Mario Bros. y que perdurarían para siempre en el imaginario de sus juegos. A saber: tuberías, tortugas hostiles, monedas que recoger, bolas de fuego e items que utilizar, en este caso el bloque POW que hacía voltear a todos los enemigos.

Mario Bros. no podrá nunca alcanzar las posiciones elevadas en cualquier clasificación de juegos del fontanero que se precie, y palidece sobremanera si lo comparamos con la siguiente aparición del personaje, Super Mario Bros. Sin embargo, se le ha rendido homenaje con frecuencia durante la saga, siendo una especie de minijuego en Super Mario Bros 3 o sirviendo de escenario en Super Smash Bros.

Star Wars (Atari)

Aprovechando el enorme tirón de la película de George Lucas, Atari manufacturó este arcade en el que manejábamos el X-Wing de Luke Skywalker,

Existía una serie de animación de Dragon's Lair que se emitía por televisión los sábados por la mañana. Con los protagonistas del juego, la serie encajaba con la filosofía del juego, puesto que se hacía una pausa publicitaria aposta, justo antes de que Dirk afrontara un peligro mortal y el narrador nos contara las distintas opciones que tenía el caballero ante sí. Tras comernos la cabeza durante la publicidad, Dirk actuaba, explicándonos el narrador qué hubiera pasado si se hubiera escogido otra opción



Red Five, en su ataque a la estrella de la muerte, desde una perspectiva en primera persona.

El aspecto visual del juego se basaba en los gráficos vectoriales sobre fondo negro; las formas geométricas que dibujaban naves enemigas y la superficie de la base del Imperio conformaban un conjunto que en la época resultaba hipnotizante - mención especial para la tercera fase, en la que nos adentrábamos en los estrechos túneles de la Death Star- y ahora seguramente nos sonaría a chiste.

Los fans más empedernidos de la película podían disfrutar de las voces digitalizadas de Mark Hamill como Luke, Alec Guinness como Obi-Wan o James Earl Jones como Darth Vader, además, cómo no, de los taladrantes gruñidos de Chewie y de los bip-bip de R2D2. Para disfrutar al completo de la experiencia, lo suyo era encontrar una cabina que simulara el interior de la nave, incluyendo unos mandos similares a los que podían verse en el filme.

Spy Hunter (Bally Midway)

El mayor tirón de Spy Hunter residía en poner las manos al volante de un auténtico cochazo armado hasta los topes; el juego nos ofrecía desde una perspectiva cenital a un vehículo ficticio, un G-6155 Interceptor capaz de quemar ruedas por la autopista mientras nos atacaban vehículos hostiles e incluso helicópteros.

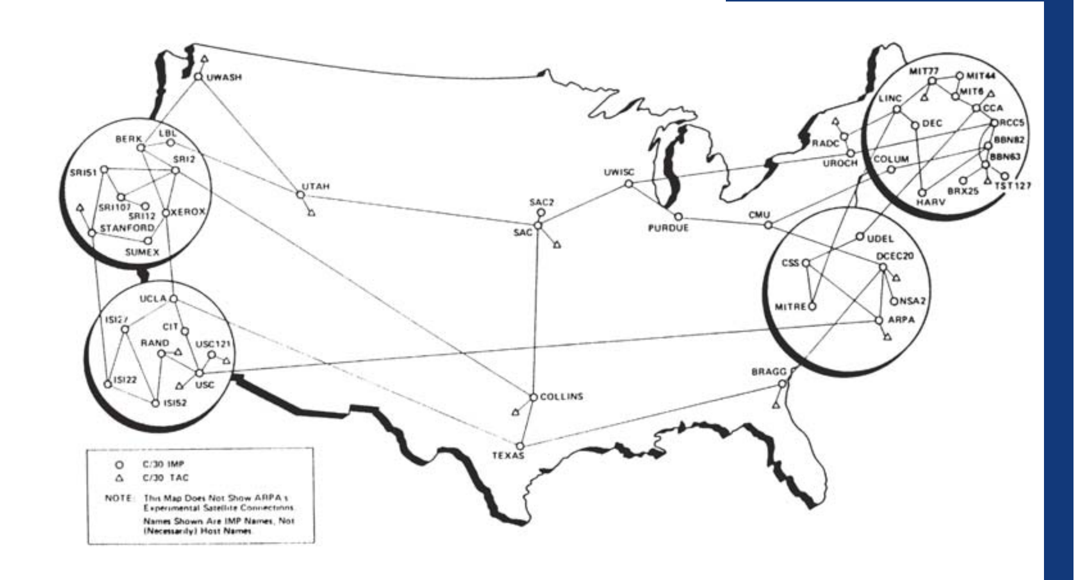
En las primeras versiones de Spy Hunter sonaba la fanfarria que compuso Monty Norman para las películas de James Bond, aunque el hecho de no tener su licencia obligó a Midway a cambiarla posteriormente. Y parece que acertaron, puesto que introdujeron la mitiquísima fanfarria de la serie Peter Gunn, compuesta por el maestro Henry Mancini.

Estamos ante un juego inspirador, no cabe duda, puesto que la mítica detective Jessica Fletcher de la serie Se ha escrito un crimen lograba hallar la solución a uno de sus casos mientras que jugaba tranquilamente a este arcade.

Tapper (Bally Midway)

Si habéis visto recientemente ese auténtico homenaje al videojuego clásico llamado "Rompe Ralph!", seguro que os suena el personaje que hace de barman, sirviendo cervezas a unos agotados Ken y Ryu.

Dicho avatar es el protagonista de Tapper, en el cual debíamos atender hasta cuatro barras de bar colocadas en paralelo, en cuyos extremos van apareciendo clientes sedientos demandando su correspondiente Budweiser. Una idea tan refrescante como original, y además patrocinada en su primera versión por Anheuser-



Busch, la empresa que fabricaba la conocida marca de cerveza americana.

Posteriormente saldría una versión llamada "Root Beer Tapper" que ya no incluiría el logo de Budweiser para evitar problemas relacionados con la promoción del consumo de alcohol.

Track & Field (Konami)

Track & Field o Hyper Olympic en tierras japonesas (en la que enarbolaba licencia de los Juegos Olímpicos de Los Angeles de 1984) decidió ir más lejos, más alto y más fuerte que los arquetipos que solían pulular por los salones recreativos en tal época. Nada de derrotar enemigos, de disparar alienígenas, de conducir bólidos, de pilotar naves; esta vez sería deporte puro y duro concentrado en las distintas disciplinas del atletismo.

Konami, la vieja y añorada Konami, consiguió convencer a todo el mundo de que la mejor forma de representar en un videojuego el esfuerzo propio de una competición de atletismo sería exigir "quid pro quo" al jugador otro tipo de esfuerzo, en este caso machacar alternativamente dos botones marcados por la leyenda "RUN".

Aquel que intentaba superar un récord mundial acababa con las manos reventadas, saboreando las mieles de la victoria mezcladas con el sudor derivado de aquella frenética manera de competir. Natural mente, como en todas las disciplinas de la vida, existían los jugadores tramposos, aquellos que usaban monedas o lápices para poder aporrear los botones sin cansarse tanto y para optimizar la frecuencia de pulsación en los botones.

Track & Field y sus atletas virtuales, vería pasar luego toda una estirpe de hijos, los cuales copiaron el machacabotones como *leit motiv* jugable.

Quién más, quién menos será capaz de recordar que fue justo en el año 1983 cuando la red militar de defensa Arpanet adopta el protocolo de comunicación TCP/IP, paso de gigante para que un día se normalizara la red de redes. La misma red a la que hoy día parece no conocer ningún límite a la hora de abarcar información. Hace 30 años los adelantos de hoy se hubieran catalogado como Ciencia Ficción. Y nosotros respecto a ese pasado, casi reliquias

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

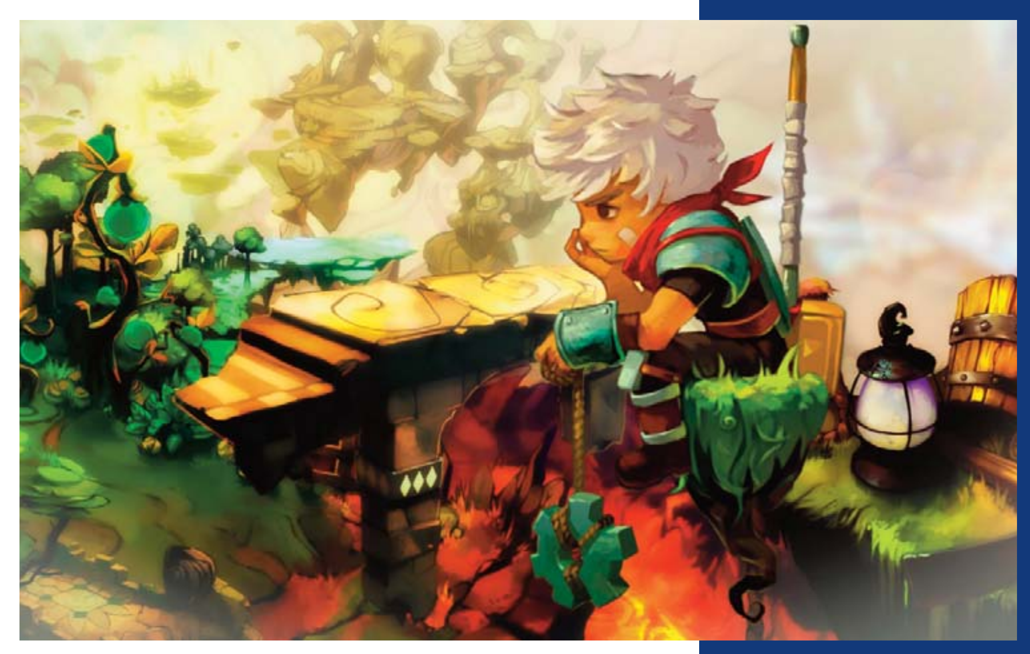
El cordón umbilical



Ese peculiar personaje o aquel enigmático monje. Aquellos que relatan la historia jugable del videojuego, traspasan la línea de lo puramente narrativo, conformando un perfecto triángulo equilátero junto con el avatar y el jugador. Sin el narrador, el vínculo se rompe

"*En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor*". Así rezan las primeras palabras del primer libro de la novela caballeresca **El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha** (*Miguel de Cervantes Saavedra, 1605*). Una entrada conocida por todos, que apostilla en la intención de su autor, la necesidad de transmitirle al lector que va a ser espectador de lo que se pretende narrar a continuación. Bajo esa intencionalidad, se le brinda al lector durante todo el recorrido de las aventuras y desventuras que transcurren en la mente enferma del desdichado Alonso Quijano, un acompañante de lujo; el narrador. Efectivamente, tomando como ejemplo una de las grandes novelas de la historia, encontramos en la literatura la figura del narrador como algo necesario en muchos casos. Siempre con matices, pero con la misma finalidad, crear el contexto adecuado para que la mente del lector cree el entorno y pueda empaparse del mensaje del autor a través de esas líneas.

Cambiando de tercio, la figura del narrador también tiene su transcendencia en el séptimo arte, el cine. La primera película rodada por Alfred Hitchcock en EEUU, **Rebecca** (*Alfred Hitchcock, 1940*) expone en el personaje y voz de la actriz Joan Fontaine al narrador que ayudará al espectador a situarse ante el escenario planteado. No son pocos los films que cuentan con este recurso, casi siempre con el mismo objetivo. Ayudar a la comprensión global que no acaba de ofrecer el medio en concreto. Entender la personalidad de fray Guillermo de Baskerville, protagonista en **El Nombre de la Rosa** (*Jean-Jacques Annaud, 1986*), sin la narración de un anciano Adso de Melk en primera persona como pupilo del perspicaz franciscano en una historia previamente vivida, sería cuanto menos complejo; más en este caso, siendo el libro de Umberto Eco la fuente originaria que muestra previamente este formato narrativo. Directores



de cine capaces de dotar al narrador de una transcendencia necesaria, casi perpetua, a modo de mensaje directo; sin él, la historia no es posible. Transformando el recurso en método o sistema, es Guy Ritchie quién acuña al narrador como marca propia, mostrando en todo momento la trascendencia de esta figura de forma contundente. Sus películas sin narrador no serían completas. **Lock, Stock and Two Smoking Barrels** (*Guy Ritchie, 1998*) y **Snatch: Cerdos y diamantes** (*Guy Ritchie, 2000*) son quizás las más representativas en este ámbito.

La relación directa del videojuego con otros entes expresivos, permite a éste, dentro de su bidireccional casuística, incluir, adaptar y adoptar muchos de los recursos que estos otros medios expresivos gestionan con naturalidad. Al fin y al cabo, el videojuego es también un medio narrativo; algo que, aunque ahora está de moda manifestar, subyace en la propia definición del término videojuego. Desde **Super Mario Bros** (*Nintendo, 1985*) o **Alex Kidd in Miracle World** (*Sega, 1986*), por citar dos referentes vintagenarios, el videojuego siempre a transmitido algún tipo de mensaje al jugador; tipología, profundidad y transcendía del mensaje al margen. Y es en este punto dónde observaremos, que la intención de Cervantes generando la figura del narrador (desconocido, por otra parte) como acompañante del lector, se replica en más de una ocasión en el videojuego, no exento de matices y consecuencias.

"*Esperad, no fue eso lo que sucedió*" es la expresión que oímos cada vez que fracasamos en **Prince of Persia: Las**

Cuando el avatar responde a un perfil con nombre y apellidos, acuñando una historia propia, el jugador se aleja mentalmente de lo que acontece y lo entiende en tercera persona, porque sabe que él no es el avatar. Es en ese punto dónde la simbiosis perfecta con el videojuego no alcanza la cota deseada, chocando de frente con la profundidad de la historia. Ahí surge la figura del narrador estirando sus brazos agarrando, por un extremo al jugador y por el otro al avatar, para mantenerlos unidos en perfecta armonía



Arenas del Tiempo (*Ubisoft Montreal, 2003*). El propio Príncipe es el que narra su historia a Farah, siempre en pasado, reflejando las peripecias que han vividos ambos para llegar a ese punto desde dónde se inicia el juego. Es decir, el jugador vivirá una historia ya pasada y determinada, con un final aparentemente inamovible. Obviamente, estamos ante una narrativa enmarcada, dónde concretamente, los hechos son narrados en primera persona por el propio protagonista de los mismos, enviando al jugador dos mensajes muy claros; el protagonista tiene éxito en su cometido y tú (jugador) no eres el protagonista.

La historia del 'Campeón de Kirkwall' que narra el enano Varric a petición de Cassandra Pentaghast en **Dragon Age II** (*Bioware, 2011*), nos sitúa ante una trama de clara narrativa enmarcada. Cronológicamente, Varric expone lo ocurrido entre el 9:30 y el 9:38, estando él en el 9:40, por tanto la historia se vive en pasado. A diferencia de lo que ocurre con Prince of Persia Las Arenas del Tiempo, aquí la historia es narrada bajo la perspectiva del que lo vivió en primera persona, pero sin ser el protagonista. Además, la narrativa de Varric sucede como punto de partida previo a la acción propia del juego, es decir cuando intercedimos como jugadores, y como enlace entre actos. Este formato permite más giros de guión en función de cómo se juegue, ya que lo ocurrido 'in game' y sus consecuencias se narran a posteriori por Varric. En este papel de narrador que encarna el enano, se añade otra funcionalidad vinculada al hecho de que nuevamente el jugador percibe que no es Hawke (avatar). El formato permite que Varric acerque al jugador a la figura de Hawke, dando detalles sobre su persona, ética y actos, que paradójicamente, serán generados a través de las decisiones del jugador. Por tanto, Varric en su papel de narrador, hace de cordón umbilical entre ese avatar con identidad propia y el jugador; siendo éste último el que deberá ayudar, pad mediante, al propio Hawke.

Este mismo formato encontramos **The Witcher 2: Assassins of Kings** (*CD Projekt, 2011*) aunque con algo más de profundidad. En los libros de Andrzej Sapkowski en los que se basa el juego, Jaskier es un bardo, amigo de Geralt, que comparte con éste sus peripecias que relatará de forma puntual. Un papel muy diferente al que adopta en el videojuego. Bajo el extraño nombre de Dandelion, recoge todo el protagonismo como narrador con escenas entre actos relatando nuevamente lo que al jugador



ha dispuesto, pero dando un formato de historia cerrada. A diferencia de Dragon Age II, aquí Dandelion es también el escritor del diario de Geralt que utilizará el jugador para conocer el entorno de 'El Lobo Blanco', ya sea a través de misiones, códice o descripción de personajes. Un guiño de CD Projekt hacia el trabajo de Andrzej Sapkowski, ya que el jugador necesita de un libro escrito por uno de los personajes del juego que cerrará el círculo al estar basado en un libro. Por tanto, la figura de Dandelion es fundamental para la relación entre Geralt y el jugador.

Estos dos últimos ejemplos se caracterizan por una narración tras lo acontecido. Un recurso que rompe magis tralmente **Bastion** (*Supergiant Games, 2011*) dónde el narrador acompaña en tiempo real a 'the Kid', el avatar, pero haciendo uso del pasado como tiempo verbal. Es decir, se conocen los hechos de forma reactiva a los mismos. A diferencia de Varric o Dandelion, aquí el narrador transforma lo que el jugador ejecuta en pantalla a través del avatar, en una narración, a modo de diario mágico que relata en tiempo real nuestra partida pero en pasado. Una vuelta de tuerca más a la figura del narrador, siendo ésta la que mejor representa el papel de cordón umbilical entre el avatar y el jugador, generando una bidireccionalidad entre ellos, hasta el punto que el jugador se plantea si realmente esa voz en off está sólo para narrar o realmente le está influyendo. Una situación que hubiese descolado al propio Cervantes, si el narrador de 'El Quijote' pudiese pesar de forma directa sobre las andaduras del hidalgo caballero. ¿Se lo imaginan?

Príncipe (Prince of Persia), Varric (Dragon Age II) o Dandelion (The Witcher 2), desarrollan su función de narrador bajo las misma premisa: un marco cerrado. Narrar historias ya pasadas, pero que deben jugarse previamente, les permite modificar su discurso con naturalidad en función de lo acontecido en el gameplay. Bastion rompe con este marco y apuesta por la acción como palanca que ejecuta la narración en tiempo real pero bajo el pasado como tiempo verbal

raul factory
zehngames.com

Tempus fugit



El tiempo siempre ha acompañado al hombre a lo largo de su caminar, convirtiéndose en un compañero de viaje del que difícilmente se puede escapar. Verdugo con el paso de los años, siempre es justo y no se puede recuperar



Muchos han sido los que han reflexionado sobre el tiempo. Grandes filósofos como Platón, bajo la atenta mirada de Khronos, han dedicado su propio y preciado tiempo, en pensar sobre este mismo. Siendo éste, algo que avanza sin detenerse hacia la última estación, la muerte.

Pero por otro lado, también ha habido atrevidos que han intentado plantear una hipótesis, algo diferente y revolucionario. ¿Qué pasaría si se pudiera manejar el tiempo a placer? Es más, imaginar como el tiempo se doblega sobre sí mismo para poder cambiar decisiones, llegar ha adquirir más tiempo e incluso suprimir secuencias de nuestra vida. Sin embargo es una reflexión que no podría llevar a nada, ya que el control del espacio-tiempo, desafortunadamente, no está a nuestro alcance.

Es por eso que gracias al cine, la literatura y los videojuegos, muchos autores se han atrevido a controlar el tiempo, la mayoría de veces, introduciendo algún artefacto a modo de máquina del tiempo y es así, como en 1983 H.G. Wells logra hacer peregrinar a su viajero del tiempo en su novela, tomando como foco principal la teoría del Eternalismo. Vista varias décadas después, en su adaptación cinematográfica.

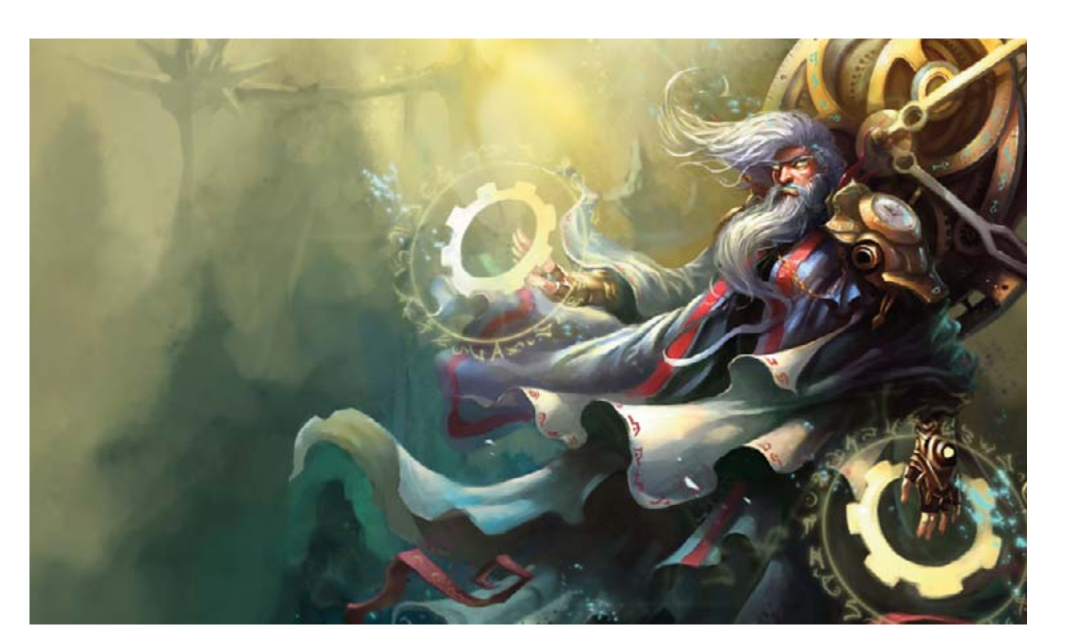
Tomando como foco principal el uso del espacio-tiempo al antojo del individuo, esa transgresión física, toma partida en el ocio digital, viéndose manipulada por Link gracias a la ocarina del tiempo en The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, 1998),



con la cual nuestro héroe podía manipular el paso de los días para poder salvar al Hyrule de los males que le acechan. Teniendo en cuenta las teorías científicas alrededor del control y el viaje por el continuo espacio-tiempo, gracias a la ocarina, que toma el papel de herramienta capaz de controlarlo, logramos viajar a la velocidad de la luz durante años, lo cual hace que el universo que nos rodea, envejezca en proporción a los años viajados. Aunque el viaje hacia el supuesto futuro es posible, el retorno al pasado toma algo de sofisticación, ya que la posibilidad de la creación de varios multiversos es algo que solo la magia puede hacer posible, ya que como advertía en su momento el profesor Emmett Brown en Regreso al futuro (Robert Zemeckis, 1985), la existencia de dos cuerpos ocupando un mismo lugar en el flujo temporal, puede doblegar el continuo espacio-tiempo, haciendo una distorsión de la realidad con consecuencias altamente insatisfactorias. Pero como ya he dictado antes, la magia que envuelve Hyrule, hace que dicha teoría no se pueda aplicar en el caso concreto de Ocarina of the Time y a su protagonista, el cual se podría trasladar el mismo como cuerpo único, eliminando cualquier «Yo de otro tiempo» y siendo siempre el mismo Link. Sin embargo no ha sido la única ocasión en que hemos podido controlarlo.

La magia ha sido en muchas ocasiones parte esencial en los videojuegos para la manipulación cíclica del tiempo, haciendo una realidad de la paradoja del abuelo, tomando como ejemplo Chrono Trigger (SquareSoft, 1995) donde se puede ver como esta teoría alrededor de una acción u inacción, hace estragos en la historia. Una teoría que es muy utilizada, en donde dicha para-

Manipular el tiempo es un viejo anhelo humano. Aparantemente invariable e inflexible, supone una barrera infranqueable al que somos capaces de asimilar su existencia, pero que requiere un ejercicio de teorización asombroso para entender su desarrollo. Etéreo e intangible, casi un concepto filosófico que toma su representación física en algo tan simple como ver el sol salir cada mañana. Viajero de nuestra historia y testigo de nuestra existencia. Eterno e imperecedero



doja toma su estado actual a causa de unos estados anteriores, de manera que si estos estados son alterados, se propaga sus efectos en toda la línea temporal, creando una alternativa a la ya establecida. Algo que hace poco no dudaron llevar a la gran pantalla con Looper (Rian Johnson, 2012), donde en un futuro distópico unos personajes nombrados "loopers" se encargan de matar a personas enviadas desde el futuro, hasta que el protagonista debe matar a su yo del futuro, el cual intenta matar a su futuro jefe cuando es solamente un niño para así evitar la muerte de su futura mujer. Suena enrevesado y lo es. Toda una movida espacio-temporal digna de un puesto en las obras de ciencia-ficción.

Dejando a un lado la trilogía principal, el control del flujo temporal es extremadamente palpable en Prince of Persia: Las arenas del tiempo (Ubisoft, 2003), donde tomando el control del Principe y gracias a la daga del tiempo, es posible manejarlo a nuestro favor, introduciendo este mecanismo y convirtiéndolo en el santo y seña del título. Saltos fallidos, cortes mortales y decisiones equivocadas, son algunas de las fases temporales que pueden ser modificadas y reiniciadas gracias al poder de la daga. Utilizando dicho poder como el rebobinar de una grabadora, alterando el presente e inmediato futuro, para borrar lo sucedido y grabar encima la nueva secuencia. Una idea con la que se ha jugado miles de veces en Hollywood, donde los viajes en el tiempo siempre han sido para el mismo motivo, evitar en el pasado una mala decisión o una perdida, para alterar el flujo temporal en el futuro cambiando ese mismo por otro distinto, para bien o para mal.

La mecánica del tiempo y la manipulación del flujo cíclico, es bastante recurrida si miramos en el ámbito de los dispositivos, hemos podido ver desde arpas hasta cabinas telefónicas, pasando por la ya mencionada ocarina del tiempo. En Singularity (Activision, 2010) podíamos tomar el uso de un dispositivo, denominado DMT (dispositivo de manipulación temporal) con el cual podíamos mover objetos en diferentes puntos temporales, utilizando estos a placer del controlador.

Otro dispositivo desarrollado para la manipulación del tiempo es el traje utilizado por el científico y protagonista de TimeShift (Saber Interactive, 2007), el cual otorgaba muchas posibilidades al poseedor del mismo. Parar, invertir y ralentizar el tiempo son las capacidades arquetípicas que solemos encontrarnos y que son un contínuo recurrente en los videojuegos. Claro está, en este traje no iba a ser menos.

Y así, el tiempo y el flujo cronológico toman el protagonismo de los diferentes medios que deci-



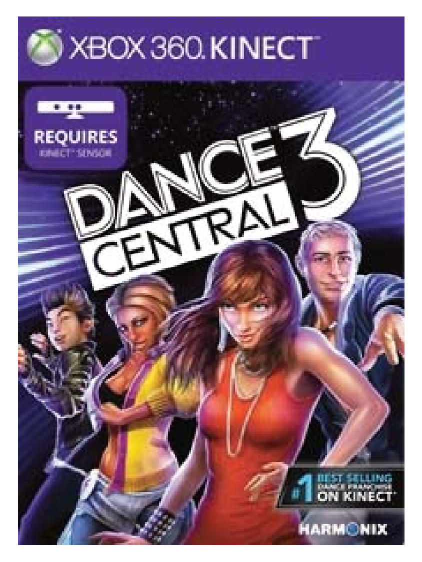
den incorporar el ciclo temporal en las líneas de su guion. Incluso remasticando ideas y mecánicas anteriormente vistas, el control del tiempo toma su punto más alto en la obra de Jonathan Blow y David Hellman, Braid (Number None, 2008), donde el uso del tiempo toma un gran protagonismo, tanto como recurso literario, como mecánica jugable. Siendo así la unión perfecta entre juego y tiempo, porque Braid nació para controlar el tiempo a su placer y doblegar el flujo cronológico sin miedo a alterar la dimensión y el universo.

Desde el evidente retroceso en el tiempo hasta el desdoblamiento del personaje en forma de sus movimientos inmediatamente anteriores, pasando por la ralentización local y progresiva en un área circular -una de las ideas más sorprendentes que he vivido en un videojuego-, son algunas de las habilidades que deberemos usar para poder avanzar y salvar a nuestra amada. Cuesta incluso explicar el planteamiento tan complicado al cual el jugador debe enfrentarse en cada fase mientras el tiempo real –el del jugador-, avanza sin detenerse hacia la hora de cenar. Haciendo de lo simple, complejo y retorcido.

Una ficticia forma de poder manipular el tiempo a nuestro antojo y poder evadir esas ganas de viajar al pasado o futuro en nuestra vida "real", que ha sido alimentada durante muchos años, en torno a este fenómeno cronológico, que sigue teniendo encanto por si solo y que no dudan en utilizar para maravillar al público con una buena historia, cargada de líos argumentales y enredos, lo suficientemente bien tejidos, como para realizar un tapiz con las posibilidades en torno a la elecciones que se toman. Porque... ¿Quién no ha deseado nunca volver al pasado para evitar/cambiar algo?

Braid ha sido posiblemente, el juego que más a ha sabido sacar partido al idea de controlar el tiempo a nuestro antojo. Lejos de anclarse en las recurrentes formas (detención, rebobinado y adelantamiento), ha ido un poco más allá, llegando a ofrecer al tiempo como un elemento con una importancia capital que es capaz de discutir el protagonismo al personaje principal. Sin él, Braid no tendría sentido. Y es en ese uso donde el título de Blow y Hellman se muestra brillante

ekon molina
pixelbusters.es



Dance Central 3

¡La franquicia de baile número uno en ventas de Kinect ha vuelto! Desde los ritmos disco más setenteros hasta los exitazos bailables de la actualidad, Dance Central 3 te permitirá dominar todas las modas de baile del pasado y los movimientos más frescos de hoy en día. Con modos multijugador de estreno, dificultad para principiantes y un modo Historia realmente épico, es el mayor juego de baile hasta la fecha. Prepárate para dominar la pista de baile con Dance Central 3. Solo para Kinect en Xbox 360.

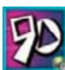
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 45 logros que podréis desbloquear en este título.

¡Desbloquealos todos!


Buenas prácticas Puntos: 15
Supera tu mejor puntuación en una canción justo después de practicarla en Ensayar.


Eso es moverse Puntos: 10
Obtén al menos 1.500.000 puntos en una única ronda de Haz tu movimiento.

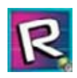

¡Hazlo! Puntos: 15
Obtén 5 estrellas en la canción de moda de los 70.


Alegría y cosa buena Puntos: 15
Obtén 5 estrellas en la canción de moda de los 90.

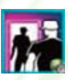

Vaya grito Puntos: 15
Obtén 5 estrellas en la canción de moda de los 2010.

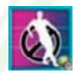

Delu$h Puntos: 30
Obtén 5 estrellas en las 9 canciones del equipo Lu$h en cualquier dificultad.


Flashback Puntos: 30
Obtén 5 estrellas en las 9 canciones de Flash4wrd en cualquier dificultad.


¡RIP, Riptide! Puntos: 30
Obtén 5 estrellas en las 9 canciones de Riptide en cualquier dificultad.

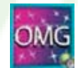

Que se enteren Puntos: 20
Alardea de 5 puntuaciones al menos en la lista de amigos.


Maestro de la mímica Puntos: 10
Obtén ¡Impecable! en todos los movimientos que cree tu rival en Haz tu movimiento.


Técnica única Puntos: 15
Crea un movimiento en Haz tu movimiento que tu rival no pueda realizar.


Boogie Woogie Woogie Puntos: 15
Obtén 5 estrellas en la canción de moda de los 80.


Cosas de Cupido Puntos: 15
Obtén 5 estrellas en la canción de moda de los 2000.


¡Oh, Dios mío! Puntos: 100
Obtén 5 estrellas en OMG en Difícil.

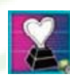

Alta definición Puntos: 30
Obtén 5 estrellas en las 9 canciones de Hi-Def en cualquier dificultad.

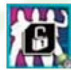

DCI en bandeja Puntos: 30
Obtén 5 estrellas en las 9 canciones de DCI en cualquier dificultad.

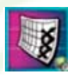

Th3Glitt3rati está en línea Puntos: 20
Has completado el modo Historia y has visto los créditos. ¡Gracias!


A la altura Puntos: 20
Gana un desafío de jugador.

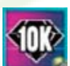

Más que mil palabras Puntos: 15
Comparte una foto en línea.


¡Objetivo cumplido! Puntos: 20
Fija un objetivo de ejercicio semanal y cúmplelo.


Fondo de armario Puntos: 75
Interpreta una canción con todos los personajes y todos los atuendos desbloqueables.

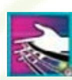

Guerrero del finde Puntos: 20
Juega a Dance Central 3 tres fines de semana seguidos.

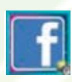

Superagente Puntos: 15
Descifra una moda en tu primer intento en el modo Historia.


¡Diez de los grandes! Puntos: 40
Obtén ¡Impecable! en, al menos, 10.000 movimientos.

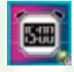

¡Qué bien te mueves! Puntos: 30
Obtén ¡Bien! en, al menos, 10.000 movimientos.

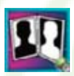

¿Dónde estabas? Puntos: 20
Has jugado 10 canciones con D-Coy.

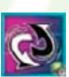

Busca que te busca Puntos: 10
Cambia el orden en la pantalla de selección de canción.


Somos amigos, ¿no? Puntos: 20
Vincula Dance Central 3 con tu cuenta de Facebook.


Toda la noche Puntos: 25
Empieza una fiesta antes de medianoche y juega hasta la mañana.


A la medida Puntos: 15
Juega entera una lista de reproducción personalizada de al menos 15 minutos.


Escaramuza Puntos: 15
Termina un duelo con dos equipos de un jugador.

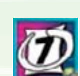

¡Revancha! Puntos: 15
Repite un duelo con los mismos equipos.

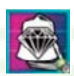

Quemadura de primer grado Puntos: 15
Haz seguimiento y quema al menos 100 calorías en cualquier modo.


De la vieja escuela Puntos: 20
Interpreta una canción (para 2 jugadores) con los bailarines con el atuendo Look del equipo a juego.

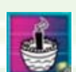

Todo lo que reluce Puntos: 20
Obtén estrellas de oro en una canción.

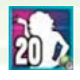

Regularidad Puntos: 15
En una actuación para 2 jugadores, obtened la misma puntuación 5 veces seguidas.


Rutina diaria Puntos: 20
Interpreta una canción en Dance Central 3 todos los días durante, al menos, 7 días seguidos.

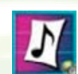

Sin mácula Puntos: 20
Obtén ¡Impecable! en, al menos, 1.000 movimientos.


Buenos movimientos Puntos: 20
Obtén ¡Bien! en, al menos, 1.000 movimientos.


¡Venga, colega! Puntos: 15
Interpreta In Da Club con un personaje el día de su cumpleaños.


Compis de juego Puntos: 25
Baila con el mismo personaje al menos 20 veces.


¡Elige algo! Puntos: 10
Omite 5 canciones en Que empiece la fiesta.


Planificador Puntos: 20
Inicia una fiesta con una lista de reproducción personalizada.


Ritmo en las venas Puntos: 10
Obtén al menos 450.000 puntos en una única ronda de Mantén el ritmo.


Sin perdón Puntos: 20
Gana todas las rondas de un duelo de equipos.

Hola papá
Hola hijo

Me voy por ahí
Hasta luego

Un año más tarde...
Hasta dentro de un rato

Otro año mas tarde..
Hasta mañana

Y otro año...
He quedado con unos colegas

¿Que demonios...?





JUEGANDO

BY TRÉVERON













HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM

LIVES



